ВТОРОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ
ЭРНЕСТ КЛАЙН
ЧИТАЙТЕ ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ БЕСТСЕЛЛЕРА «ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ»!

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Выиграв конкурс Холлидэя, Уэйд Уоттс вместе со своими друзьями становится миллиардером и хозяином GSS. И это еще далеко не все! Холлидэй оставил ему в наследство свое тайное изобретение – гарнитуру оригинального нейронного интерфейса, которая позволяет пользователям OASISa испытывать полный спектр ощущений – чувствовать в симуляции всеми органами чувств, а также записывать свои ощущения в жизни и просматривать чужие. Холлидэй счел, что новый владелец супергарнитуры волен решить, достойно ли человечество этой новой технологии. Вопреки возражениям друзей, Уэйд все же выпускает гарнитуру в мир. И прежде сплоченная команда распадается. Через некоторое время на сайте Холлидэя появляется новая загадка, к охоте за призами присоединяется и Уэйд. Но, как выясняется вскоре, сомнения прежней Великолепной пятерки были не напрасны. Могущественный противник, обладающий огромной силой, грозит всему миру уничтожением…

- Эрнест Клайн
  - ○
  - ○
  - ○ Кат-сцена
  - ○ 0000
  - ○ Уровень 4
    - ■
    - ■ 0001
    - ■ 0002
    - ■ 0003
    - ■ 0004
    - ■ 0005
    - ■ 0006
    - ■ 0007
    - ■ 0008
    - ■ 0009
  - ○ Уровень 5
    - ■
    - ■ 0010
    - ■ 0011
    - ■ 0012
    - ■ 0013
    - ■ 0014

        - 0015
        - 0016
        - 0017
        - 0018
        - 0019
        - 0020
        - 0021
        - 0022
        - 0023
        - 0024
        - 0025
        - 0026
    - Уровень 6
        -
        - 0027
        - 0028
        - 0029
        - 0030
    - Продолжение?
    - Благодарности
- notes
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12
    - 13
    - 14
    - 15
    - 16
    - 17
    - 18
    - 19
    - 20
    - 21
    - 22
    - 23

- ○ 24
- ○ 25
- ○ 26
- ○ 27
- ○ 28
- ○ 29
- ○ 30
- ○ 31
- ○ 32
- ○ 33
- ○ 34
- ○ 35
- ○ 36
- ○ 37
- ○ 38
- ○ 39
- ○ 40
- ○ 41
- ○ 42
- ○ 43
- ○ 44
- ○ 45
- ○ 46
- ○ 47
- ○ 48
- ○ 49
- ○ 50
- ○ 51
- ○ 52
- ○ 53
- ○ 54
- ○ 55
- ○ 56
- ○ 57
- ○ 58
- ○ 59
- ○ 60
- ○ 61
- ○ 62
- ○ 63
- ○ 64
- ○ 65
- ○ 66

Эрнест Клайн
Второму игроку приготовиться

Ernie Cline
Ready Player Two

© Dark All Day Inc., 2011
Школа перевода В. Баканова, 2022
© Издание на русском языке AST Publishers, 2023

* * *

Посвящается Морин О'Киф Клайн и ее тезке Морин О'Киф Аптович

Кат-сцена

После победы в конкурсе Холлидэя я не выходил в сеть девять дней подряд и тем самым установил личный рекорд.

Наконец соизволив приступить к делам, я засел в своем новом угловом кабинете на верхнем этаже небоскреба Gregarious Simulation Systems в центре Коламбуса и приготовился блистать в качестве одного из новых владельцев компании. Остальные разлетелись кто куда. Сёто вернулся домой в Японию, где возглавил подразделение GSS на острове Хоккайдо. Эйч наслаждалась отпуском в Сенегале, на родине предков, куда всегда мечтала попасть. А Саманта отправилась в Ванкувер, чтобы попрощаться с бабушкой и собрать вещи. Она планировала задержаться там еще на четыре дня – целая вечность, как по мне. Чтобы занять себя на это время, я решил опробовать новообретенные способности суперпользователя OASISa.

Забравшись в свою новенькую навороченную систему погружения «Хабашоу 9400», я надел визор, тактильные перчатки и вышел в сеть. Мой аватар появился там же, где я его оставил, – на планете Хтония, у ворот замка Анорака. Меня нисколько не удивили тысячи других игроков, терпеливо дожидавшихся моего появления. Если верить новостным сводкам, некоторые из них даже разбили там лагерь еще неделю назад, когда я воскресил их сразу после нашей эпической бойни с «шестерками».

Своим первым указом в качестве одного из новых владельцев GSS я велел админам восстановить аватары, героически павшие в сражении у замка, вместе со всем инвентарем, монетами и уровнями. На мой взгляд, это самое малое, что мы могли сделать в благодарность за помощь, и друзья меня полностью поддержали. Так мы приняли наше первое совместное решение на новой должности.

Едва меня завидев, ближайшие аватары кинулись ко мне со всех сторон. Я поспешил телепортироваться в замок, а точнее, в кабинет на верхушке самой высокой башни, куда могла ступить нога лишь одного аватара – моего, благодаря мантии Анорака. Иссиня-черная накидка наделяла меня божественными силами, которыми некогда обладал аватар самого Холлидэя.

Я оглядел загроможденный вещами кабинет. Именно здесь чуть больше недели назад Анорак объявил меня победителем конкурса и навсегда изменил мою жизнь. Взгляд упал на картину с изображением черного дракона, затем опустился на вычурную хрустальную тумбу, на которой стояла инкрустированная драгоценными камнями чаша. А в чаше покоился предмет, на

поиски коего у меня ушли целые годы, – серебряное пасхальное яйцо Холлидэя.

Я подошел к нему, чтобы полюбоваться, и вдруг заметил нечто необычное: на гладкой поверхности виднелась надпись, которой девять дней назад совершенно точно не было.

В кабинет больше никто не допускался, никто не мог эту надпись нанести. Напрашивался единственный вывод: сам Холлидэй запрограммировал яйцо таким образом, чтобы текст появился позже. Ну или, когда Анорак передал мне мантию, из-за волнения надпись ускользнула от моего внимания.

Я наклонился и прочитал:

«GSS,13-й этаж, хранилище № 42–8675309».

Резко подскочил пульс, в ушах зашумело. Недолго думая, я вышел из OASISa, вылез из системы погружения и кинулся к двери. Промчавшись по коридору, запрыгнул в первый же лифт. Внутри стояли сотрудники, которые неловко отвели взгляды. Наверняка у них в головах промелькнула мысль: «Вот и новый начальник – такой же чудаковатый, как старый»[1].

Коротко кивнув в знак приветствия, я нажал на кнопку тринадцатого этажа. Согласно интерактивной карте здания на моем телефоне, там располагались архивы GSS. Разумеется, Холлидэй поместил их именно на тринадцатом этаже, как же иначе? В одном из его любимых сериалов, «Макс Хедрум», на тринадцатом этаже телесети находилась скрытая научно-исследовательская лаборатория. Также существовал научно-фантастический фильм о виртуальной реальности под названием «Тринадцатый этаж», выпущенный в девяносто девятом году, почти одновременно с «Матрицей» и «Экзистенцией».

Когда я вышел из лифта, вооруженные охранники на посту вытянулись по стойке «смирно». Затем один, как полагается, просканировал мою сетчатку глаза, подтверждая личность, и провел меня через ряд бронированных дверей в лабиринт ярко освещенных коридоров. Наконец мы добрались до комнаты со множеством дверок на всех стенах, как в помещении банка с депозитными ячейками. На каждой висела табличка с номером.

Я поблагодарил и отпустил охранника, а сам принялся искать дверцу под номером 42 – что, кстати, было очередной отсылкой Холлидэя: в одном из его любимых романов, «Автостопом по Галактике», число 42 является ответом на «основной вопрос жизни, Вселенной и всего остального».

Наконец я нашел нужную ячейку и несколько мгновений просто стоял перед ней, как истукан, напоминая себе дышать. Справившись с волнением, я набрал на кодовой панели рядом с дверцей комбинацию из семи цифр с пасхалки: 8–6–7–5–3–0–9 –

комбинацию, которую не забудет ни один уважающий себя пасхантер. «Jenny, I've got your number. I need to make you mine»…[2]

Замок глухо щелкнул, и дверца распахнулась. Внутри хранилища лежало большое серебряное яйцо – оригинал виртуальной копии из кабинета Анорака, только без надписи.

Вытерев вспотевшие ладони о штаны – не хватало еще выронить бесценную вещицу, – я вынул пасхалку и опустил на стальной стол в центре комнаты. Яйцо немного покачалось, как неваляшка, и замерло в вертикальном положении («Неваляшка все валится и валится, да справляется»[3]). Наклонившись поближе, я заметил почти на самой верхушке маленькое овальное углубление, похожее на сканер отпечатков. Когда я осторожно прижал к нему большой палец, яйцо раскрылось на две половинки.

Внутри, в бархатной синей колыбели, лежал предмет, похожий на головную гарнитуру.

Я вытащил его и повертел в руках, внимательно рассматривая. Основу в виде сегментированной полоски, которая, вероятно, должна была тянуться ото лба к затылку, прорезали десять металлических дуг, каждая состояла из соединенных подвижных сегментов с рядом круглых сенсоров на внутренней стороне. Вся конструкция, казалось, регулировалась под голову любых размеров. От основания тянулся длинный оптоволоконный кабель со стандартным штекером OASIS – гарнитура явно была фирменным внешним устройством, только ни на что не похожим и перегнавшим в развитии все остальные на несколько световых лет. Если прежде сердце у меня бешено колотилось, то теперь почти замерло.

Из яйца раздался короткий звуковой сигнал, и я вновь обратил на него свой взор. На мгновение меня ослепила красная вспышка: крошечный сканер просканировал сетчатку. Затем включился встроенный в крышку маленький экран, возник логотип GSS, который через несколько секунд сменился лицом Джеймса Донована Холлидэя. Судя по морщинам и изможденному виду, видео было записано незадолго до его смерти. Однако, несмотря на недомогание, он не использовал свой аватар, чтобы снять послание, как в случае с «Приглашением Анорака». Отчего-то на этот раз он решил предстать во плоти, в свете жестокой, неумолимой реальности.

– Устройство в твоих руках называется ОНИ – оригинальный нейронный интерфейс, – заговорил Холлидэй. – Это первый в мире полностью рабочий бесконтактный мозговой интерфейс. Он позволяет пользователю OASISа видеть, слышать, чувствовать

запахи и вкусы виртуальной среды своего аватара с помощью сигналов, передаваемых непосредственно в кору головного мозга. Сенсорная матрица гарнитуры отслеживает и считывает мозговую активность пользователя, тем самым позволяя ему управлять своим аватаром так же, как физическим телом – просто силой мысли.

– Иди ты! – вырвался у меня потрясенный возглас.

– Я только начал, – усмехнулся Холлидэй, словно услышав мои слова. – С гарнитурой ОНИ можно записывать происходящее с пользователем в реальном мире. Все ощущения считываются с мозга и сохраняются в формате «oni» на внешнем носителе информации, присоединенном к гарнитуре. Загрузив файл в OASIS, человек сможет заново проиграть и прочувствовать событие, а также поделиться им с любым пользователем ОНИ.

Холлидэй слабо улыбнулся.

– Иными словами, ОНИ позволяет пережить моменты из жизни других людей. Увидеть мир их глазами, услышать их ушами, почувствовать запах их носами, попробовать на вкус их языком и ощутить их кожей. По сути, ОНИ – лучшее средство связи между людьми из ныне существующих, а лучше, пожалуй, никогда и не потребуется. – Он постучал пальцами по лбу. – Теперь можно подключиться к чужому котелку напрямую.

Я слышал его слова, однако мозг отказывался их воспринимать. Холлидэй наверняка просто прикалывался… Или под конец жизни у него совсем шарики за ролики заехали, и он окончательно перестал отличать реальность от вымысла. Описанная им технология существовала лишь в научной фантастике. То есть да, люди с ограниченными возможностями уже использовали нейронные интерфейсы, чтобы видеть, слышать или двигать парализованными конечностями. Однако подобные чудеса медицины возможны, только если выпилить дырку в черепе и вживить имплантаты и электроды непосредственно в мозг.

Концепция гарнитуры с нейронным интерфейсом, позволяющим записывать, воспроизводить и/или имитировать весь спектр ощущений человека, мелькала во многих научно-фантастических романах, сериалах и фильмах, которые обожал Холлидэй. Например, в книге «Нейромант» Уильяма Гибсона такая технология называется SimStim, она появляется и в фильмах «Мозговой штурм» восемьдесят третьего года и «Странные дни» девяносто пятого…

Если гарнитура ОНИ действительно способна на чудеса, описанные Холлидэем, значит, он вновь совершил невозможное. С помощью лишь силы воли и интеллекта ему удалось превратить

научную фантастику в научную реальность. Правда, о последствиях он, как обычно, не подумал.

Я вдруг вспомнил, что в Японии словом «они» называют гигантского рогатого демона из преисподней. Вряд ли это совпадение, учитывая любовь Холлидэя к отсылкам.

– На твой личный аккаунт в OASIS уже выслано программное обеспечение и документация к ОНИ, – продолжал гениальный изобретатель. – А также подробные схемы гарнитуры и файлы, необходимые для штамповки устройства на 3D-принтере.

Холлидэй немного помолчал, уставившись в камеру.

– Полагаю, протестировав ОНИ, ты тоже поймешь, что новое изобретение в корне перевернет саму суть нашего существования. На мой взгляд, гарнитура способна помочь человечеству. Но также усугубить проблемы. Думаю, тут важно вовремя ее выпустить. Именно поэтому я вверяю ее судьбу тебе – моему наследнику. Ты должен сам решить, когда мир будет готов к этой технологии и будет ли готов вообще.

Его немощная фигурка затряслась в приступе кашля. Когда приступ прошел, Холлидэй хрипло вдохнул и проговорил свои последние слова:

– Не торопись с решением. Открыв ящик Пандоры, его уже не закроешь. Так что… подойди к вопросу с умом.

Он слабо махнул на прощание, затем экран почернел, и появилось сообщение: «Видеофайл удален».

Я долго сидел, не в силах пошевелиться. Что это? Какой-то изощренный посмертный розыгрыш? Если Холлидэй действительно изобрел идеальное средство общения, какое описал, то почему молчал при жизни? Почему сам его не запатентовал и не показал миру? В голове не укладывалось…

Я вновь взглянул на гарнитуру в руках. Она целых восемь лет пролежала в этом хранилище под замком, терпеливо дожидаясь моего появления. И теперь, когда я наконец достал ее на свет божий, мне оставалось лишь одно.

Убрав устройство обратно в яйцо, я взял его в руки и направился к выходу из архива, заставляя себя идти спокойным, размеренным шагом. Однако самообладание испарилось за считаные секунды, и вскоре я уже летел к лифту на всех парах. Попавшимся мне на пути работникам компании посчастливилось лицезреть своего начальника, который с выпученными глазами мчится по священным коридорам GSS, прижимая к груди, подобно младенцу, огромное серебряное яйцо.

* * *

Добравшись до своего кабинета, я запер дверь, опустил жалюзи и сел за компьютер, чтобы ознакомиться с документацией к ОНИ, о которой говорил Холлидэй. Хорошо, что рядом не было Саманты, иначе она непременно стала бы меня отговаривать от тестирования ОНИ, и, боюсь, ей бы это удалось (я недавно обнаружил, что, когда ты по уши в кого-то втрескался, этот кто-то может уболтать тебя на все на свете).

Нельзя же упускать такой исторический шанс! Все равно что отказаться первым слетать на Марс. Кроме того, вряд ли гарнитура угрожала здоровью, иначе Холлидэй непременно предостерег бы. В конце концов, я прошел огонь и воду, чтобы удостоиться титула его единственного наследника. Он не стал бы подвергать меня опасности, верно?

Так я себя успокаивал, пока подключал гарнитуру ОНИ к своей консоли OASIS и осторожно водружал на голову. Ее телескопические дуги автоматически сжались, плотно прижимая скопище датчиков к моей черепной коробке. Вся сетка зафиксировалась так, чтобы сенсоры не двигались во время взаимодействия с мозгом. Согласно инструкции, принудительное снятие гарнитуры в процессе работы может серьезно повредить мозг пользователя и даже безвозвратно погрузить его в кому. Потому-то и нужны титановые дуги: чтобы предотвратить случайные сдвиги. Я счел эту маленькую особенность скорее утешительной, нежели тревожной – как ремень безопасности в машине.

В инструкции также говорилось, что мозг может пострадать при внезапном отключении питания. Поэтому к гарнитуре прилагалась запасная встроенная батарея, способная подпитывать устройство для аварийного выхода из системы и безопасного пробуждения пользователя из коматозного состояния, в которое он погружается во время работы гарнитуры.

Так что беспокоиться не о чем. Совершенно не о чем. Подумаешь, какой-то гигантский металлический паук намертво вцепился в твой череп и хочет присосаться к мозгу…

Я опустился на синий бархатный диван в углу кабинета и, согласно инструкции, улегся как можно удобнее. Затем глубоко вдохнул, словно перед прыжком в воду, и включил гаджет.

Голову начало слегка пощипывать – гарнитура сканировала мозг, чтобы сохранить данные в моей учетной записи и в дальнейшем использовать для подтверждения личности вместо скана сетчатки. Механический женский голос попросил назвать мою кодовую фразу. Медленно, четко выговаривая слова я произнес:

– Everybody wants to rule the world[4].

Из передней части гарнитуры выехал крошечный дисплей дополненной реальности и замер перед моим левым глазом, наподобие монокля. В воздухе появился длинный текст:

«Внимание! По соображениям безопасности гарнитуру оригинального нейронного интерфейса нельзя использовать более двенадцати часов подряд. По истечении максимально допустимого времени вам автоматически закроется доступ в учетную запись. Последующее использование гарнитуры ОНИ будет возможно через двенадцать часов. Во время обязательного простоя вы по-прежнему можете подключиться к OASISу с помощью обычного погружного оборудования. Отключение или корректировка встроенных средств защиты гарнитуры ОНИ с целью превышения ежедневных пределов использования приведет к синдрому синаптической перегрузки и необратимому повреждению нервной ткани головного мозга. Gregarious Simulation Systems не несет ответственности за травмы, вызванные нарушениями в использовании оригинального нейронного интерфейса».

То же самое предупреждение я видел в документации к гарнитуре. Удивительно, что Холлидэй успел вписать его в процедуру входа – словно уже собирался выпустить ОНИ. Вот только не выпустил, а унес тайну существования технологии с собой в могилу. А теперь она досталась по наследству мне.

Я несколько раз перечитал предупреждение, собираясь с духом. Упоминание необратимого повреждения мозга тревожило… Но я вовсе не был подопытным кроликом. Более десяти лет назад GSS уже провели серию независимых испытаний гарнитуры ОНИ на людях, и все тесты показали, что ее использование абсолютно безопасно, если придерживаться двенадцатичасовых рамок, за чем зорко следили встроенные в прошивку функции безопасности. Итак, в очередной раз повторив про себя, что переживать тут не о чем, я вытянул руку и ткнул на иконку «Согласен» под предупреждением. Система завершила вход, и перед глазами вспыхнул новый текст, гораздо короче:

«Проверка личности пройдена успешно.

Добро пожаловать в OASIS, Парсифаль!

Вход совершен: 11:07:18 п. в. О.[5], 25.01.2046»

Затем текст сменила одна фраза – фраза, после которой мне предстояло покинуть реальный мир и перейти в виртуальный. Я привык видеть несколько иные слова перед входом в сеть. Меня – как в дальнейшем и остальных пользователей ОНИ – приветствовало сообщение, созданное Холлидэем для принявших его новую технологию:

«ИГРОК 2, СТАРТ!»

0000

На мгновение перед глазами все почернело. Под воздействием гарнитуры мозг ввел тело в состояние, похожее на кому, в то время как сознание продолжало бурно работать. Я словно очутился в контролируемом сне, сгенерированном компьютером. Постепенно проявилось окружение: кабинет Анорака, в котором я оставил аватар при последнем выходе из системы.

Выглядело все точно так же, как раньше, вот только ощущения возникали совершенно иные. Казалось, я сам, физически, а не мой аватар, нахожусь в OASISe. Я будто стал аватаром. Однако я не чувствовал тяжести визора на лице или легкого онемения и стеснения от тактильного костюма или перчаток. Даже гарнитуру ОНИ не чувствовал. Я вскинул руку и пощупал голову – ничего.

Вдруг из открытого окна подул слабый ветерок – я ощутил его на коже и в волосах. Под ногами, сжатыми ботинками, чувствовался твердый каменный пол. Более того, нос улавливал различные ароматы. Я глубоко вдохнул, вбирая в легкие затхлый запах выстроившихся вдоль стен старинных магических книг, смешанный с дымом от свечей. Затем провел рукой по письменному столу – под пальцами ощущалась структура дерева с бороздками. Вдруг взгляд наткнулся на большую чашу с фруктами – прежде ее тут не было. Я взял яблоко и почувствовал его тяжесть в руке, его твердую, гладкую поверхность, затем сжал всеми пальцами и почувствовал, как они создают под кожурой крошечные вмятины.

Поразительно, до чего точно воспроизведены хитросплетения сенсорных данных! Все едва заметные, детализированные ощущения, которые не передадут и не смоделируют никакие, даже самые навороченные тактильные прибамбасы!

Я поднес яблоко к губам аватара, которые теперь казались моими собственными, и впился в него тем, что казалось моими собственными зубами, – боже правый, на вкус как настоящее! Самое вкусное и сочное яблоко в моей жизни!

Аватары в OASISe всегда могли есть и пить, но только для пополнения шкалы энергии. Пользователи лишь разыгрывали пантомиму с помощью тактильных перчаток, при этом никогда не чувствовали ни вкуса, ни запаха.

А теперь, благодаря ОНИ, я почувствовал и то, и другое.

Я принялся пробовать остальные фрукты в чаше: апельсин, банан, виноград и папайю – все столь же вкусное! Я даже

чувствовал, как еда проходит по пищеводу и заполняет желудок.

– Бог ты мой! – пробухтел я с набитым ртом. – Умереть не встать!

По подбородку стекал сок – я его почувствовал и вытер рукавом. Затем стал носиться по кабинету, как безумный, трогая все, до чего мог дотянуться, чтобы ощутить текстуру предметов. И какими же они были на ощупь? Настоящими, вот какими, чтоб мне провалиться! Все казалось реальным, точь-в-точь как в жизни!

Когда умопомрачительный восторг начал улетучиваться, я задумался, передает ли ОНИ и боль? Если передает столь же правдоподобно, как вкус фруктов, то мало не покажется. Для пробы я слегка прикусил язык: почувствовал давление зубов на его поверхности, выпуклости вкусовых рецепторов, но не боль, как бы сильно ни кусал. Вполне ожидаемо, Холлидэй установил своеобразную болеподавляющую защиту.

Чтобы поставить жирную точку в этом вопросе, я вытащил из кобуры один из бластеров и пальнул себе в ступню. У меня уменьшилась шкала здоровья, и возник легкий укол – словно меня ущипнули, а не в ногу выстрелили. Из груди вырвался опьяненный смех. Убрав бластер обратно в кобуру, я в три прыжка подскочил к окну и сиганул наружу, а затем взмыл в небо, как Супермен. Мантия развевалась за спиной подобно плащу. Я чувствовал себя настоящим супергероем.

Внезапно показалось, что нет ничего невозможного.

Вот и свершилось – человечество сделало последний, неизбежный шаг в развитии видеоигр и виртуальной реальности: теперь симуляция совсем не отличалась от жизни.

Саманта наверняка будет против… Но я был слишком опьянен ощущениями, чтобы об этом волноваться. Мне хотелось большего. И ОНИ еще столько всего для меня припасла. Столько всего!

Я вернулся в кабинет Анорака и продолжил исследовать возможности гарнитуры. Именно тогда обнаружилось новое меню на главном экране моего аватара с надписью «ОНИ». Когда я в него ткнул, появился список из десятка больших файлов, уже загруженных в мою учетную запись. Все они имели расширение «oni» и весьма тривиальные названия: сёрфинг, гонки, прыжки с парашютом и кунг-фу бой.

Я выбрал первый файл и внезапно, в мгновение ока, обнаружил себя на доске для сёрфинга, скользящим по огромной волне к какому-то тропическому острову. Однако, когда я попробовал машинально дернуться, чтобы сохранить равновесие, ничего не произошло: я не контролировал тело, а был лишь пассивным наблюдателем – простым пассажиром. И отчего-то я

чувствовал себя иначе, нежели в кабинете Анорака: там все казалось невероятно четким и идеальным, а здесь все было хоть и более ярким, но несколько тревожащим и сбивающим с толку.

Опустив взгляд, я увидел, что больше не выгляжу как Парсифаль. Этот аватар меньше и стройнее, с более темной кожей и прядями длинных черных волос, спадающими на глаза. А еще в купальнике. И с выпуклой грудью… Я был женщиной! И опытным сёрфером, очевидно. Тут до меня дошло – я больше не аватар! Я – в голове реального человека, который записал это событие в реальности. Я переживал кусочек чужой жизни! Я ничего не контролировал, но все видел, слышал и чувствовал – все до единого ощущения женщины, которая сделала эту запись. Я даже чувствовал на голове гарнитуру ОНИ и заметил портативный накопитель данных в водонепроницаемом кейсе, пристегнутом к моей… ее правой руке.

Теперь понятно, отчего ощущения другие: я находился не в компьютерной симуляции, а переживал настоящие впечатления посредством настоящей сёрфингистки, миг за мигом, передаваемые ее синапсами. Чистой воды серотонин из чужого мозга!

Когда несколько секунд спустя меня накрыла волна, клип закончился, и я вернулся в свой аватар, стоящий в кабинете Анорака.

Не медля ни минуты, я включил другой клип, затем следующий. Таким образом я посидел за рулем гоночного автомобиля, спрыгнул с парашютом, поучаствовал в кунг-фу бое, погрузился на морское дно и покатался на лошади – все за каких-то полчаса!

Я просмотрел все файлы с расширением «oni» из своей библиотеки, один за другим, перескакивая с места на место, от человека к человеку, с одного переживания в другое. Остановился я, лишь дойдя до файлов с такими названиями, как «СЕКС – М-Ж. oni», «СЕКС-Ж-Ж. oni» и «СЕКС-Небинарный. oni». К такому я – безумно влюбленный в Саманту – был не готов. Всего чуть больше недели назад мы с ней лишили друг друга девственности, и я до сих пор пребывал на седьмом небе и не испытывал ни малейшего желания ей изменять (как по мне, виртуальная измена не отличается от обычной).

Я нажал кнопку выхода из OASISa и вернул контроль над собственным телом. Процесс занял несколько минут. Открыв глаза, я снял гарнитуру ОНИ и огляделся. Прошло чуть больше часа – по ощущениям столько же. Я вцепился в подлокотники кресла, затем коснулся своего лица. Настоящий мир ничем не отличался от виртуального – сознание не улавливало ни

малейшей разницы.

Холлидэй был прав. ОНИ всколыхнет всю цивилизацию.

* * *

Как же Холлидэю удалось все провернуть? Изобрести столь замысловатое устройство, да притом тайно? А ведь инженерия – даже не его специальность. Уму непостижимо!

Ответ на этот вопрос находился в документах на ОНИ. Ознакомившись с ними подробно, я выяснил, что Холлидэй работал над инновацией более двадцати пяти лет в полномасштабной исследовательской лаборатории, напичканной нейробиологами и новейшим оборудованием. Его секреты лежали у всех на виду.

Вскоре после запуска OASISa Холлидэй учредил в компании научно-исследовательский отдел под названием Лаборатория доступной среды (ЛДС). Их целью якобы являлось создание линейки нейропротезного оборудования, которое позволит заходить в OASIS людям со значительно ограниченными возможностями. Холлидэй нанял лучших специалистов в области нейробиологии и завалил их деньгами.

Разумеется, в следующие несколько десятилетий успехи ЛДС отнюдь не скрывали. Напротив, их открытия позволили создать линейку медицинских имплантатов, ставших весьма популярными. Я даже читал о нескольких из них в учебниках. Сперва ученые разработали новый тип кохлеарного имплантата, который позволял слабослышащим с идеальной четкостью воспринимать звук как в реальном мире, так и в OASISe. Несколько лет спустя они представили миру имплантат сетчатки глаза, благодаря которому слепые по-настоящему прозревали внутри OASISa. А присоединив две головные мини-камеры к одному имплантату, пользователи обретали зрение также и в реальном мире.

Следующим изобретением ЛДС стал мозговой имплантат, позволяющий парализованным управлять своим аватаром одной лишь силой мысли. Он сочетался с другим имплантатом, имитирующим сенсорные ощущения. Они также помогали парализованным ниже пояса вновь почувствовать ноги и восстановить над ними контроль. А люди с ампутированными конечностями теперь могли управлять роботизированными протезами и даже чувствовать через них прикосновения.

Для достижения всех этих целей ученые разработали способ как бы «записывать» сенсорную информацию, передаваемую в

мозг нервной системой в ответ на всевозможные внешние раздражители. Затем они собрали эти данные в огромную цифровую библиотеку ощущений, которую можно «воспроизвести» в OASISe, чтобы идеально имитировать различные чувства от осязания, вкуса, зрения, обоняния, равновесия, температуры, вибрации – чего душе угодно.

GSS запатентовали все изобретения Лаборатории доступной среды, хотя Холлидэй даже не пытался извлечь из них выгоду. Напротив, он учредил фонд и бесплатно раздавал нейропротезные имплантаты всем нуждающимся в них пользователям OASISa. GSS даже возмещали стоимость операций по имплантации. Таким образом фонд предоставил новые чудодейственные аппараты для всех желающих людей с ограниченными возможностями, а те в свою очередь предоставили лаборатории гигантский объем человеческих подопытных кроликов для исследований.

В детстве я порой читал в новостях об открытиях в области мозговых имплантатов, однако, как и многие другие, никогда не придавал им большого значения, поскольку технологии выдавались только людям с тяжелыми увечьями, готовым на операцию на головном мозге с риском для жизни.

Параллельно на протяжении всех этих лет Лаборатория доступной среды втайне разрабатывала другую технологию, которая в конце концов стала величайшим достижением компании – оригинальный мозговой интерфейс, выполняющий все функции имплантатов, но не требующий хирургического вмешательства. Используя гигантский объем собранных лабораторией данных о механизмах работы человеческого мозга и сложнейшее сочетание технологий (электроэнцефалограммы, сверхпроводящего квантового интерферометра и функциональной магниторезонансной томографии), ученые нашли способ считывать мозговые волны и передавать их лишь через внешний контакт с головой. Холлидэй разделил основную задачу на несколько маленьких, которыми отдельно друг от друга занимались разные команды ученых и инженеров – таким образом, только он один знал о конечном продукте.

Потребовались миллиарды долларов и десятилетия, прежде чем лаборатория сумела наконец создать полностью рабочий прототип гарнитуры оригинального нейронного интерфейса. Однако, едва завершили последние испытания по безопасности, Холлидэй закрыл проект, объявив его провалом, а затем распустил весь отдел Лаборатории доступной среды. Всем сотрудникам выдали столь щедрые компенсации по увольнению, что они могли больше никогда в жизни не работать – если будут

строго соблюдать подписанный ими при трудоустройстве договор о неразглашении о деятельности компании.

Вот так Холлидэй и создал первый в мире бесконтактный мозговой интерфейс, сохранив изобретение в тайне. И теперь его унаследовали мы с друзьями, и именно нам предстояло решить его судьбу – уничтожить или явить миру.

Решение далось нам отнюдь не легко. Мы взвесили все плюсы и минусы, затем, после жарких споров, провели голосование. «За» победили. Так вчетвером мы навсегда изменили ход истории.

После очередной серии испытаний на безопасность GSS запатентовали технологию оригинального нейронного интерфейса и начали массовое производство гарнитур. Мы выставили доступную цену, чтобы как можно больше людей опробовали ОНИ на себе. В первый же день продали миллион устройств. Едва наши гарнитуры появились на полках магазинов, вся линейка визоров и тактильного оснащения IOI превратилась в старье. Впервые в истории GSS стал ведущим мировым производителем оборудования для OASISa. А по мере распространения информации о возможностях ОНИ продажи начали расти в геометрической прогрессии.

А затем, всего несколько дней спустя, произошло событие, с которого и начинается наш рассказ.

* * *

Едва количество пользователей ОНИ достигло 7 777 777, на давно заброшенном веб-сайте Холлидэя, где когда-то размещалась «Доска почета» его конкурса, появилось вот такое сообщение:

«Сыщи семь осколков сердца сирены
В семи мирах, где сирена выходила на сцену
За каждый осколок наследник заплатит высокую цену
Дабы вновь сделать сирену цельной».

Стих позже окрестили Загадкой осколков. Пасхантеры старой закалки сразу заметили, что по стилю он похож на стих «Три тайных ключа от трех тайных врат», которым Холлидэй объявил об исторической охоте за пасхалкой.

Многие предположили, что Загадка осколков – хитроумный рекламный трюк, придуманный новыми владельцами GSS, чтобы раскрутить гарнитуры ОНИ. Мы не стали ни опровергать, ни урезонивать эти слухи, поскольку они создавали впечатление, будто OASIS находится под нашим полным контролем. Однако мы вчетвером знали тревожную правду – черт его знает, что вообще

творится.

Загадка осколков вроде как объявляла о второй пасхалке – еще одном предмете, спрятанном в OASISe его эксцентричным создателем незадолго до смерти. И время появления загадки не могло быть случайностью – на это явно повлияло наше решение выпустить ОНИ в свет.

Так что же именно Холлидэй нам сообщал?

Скорее всего, под «сиреной» подразумевалась Кира Морроу, покойная жена Огдена Морроу и безответная любовь Холлидэя. Когда все трое учились в школе, они часто собирались поиграть в настольную ролевую игру Dungeons and Dragons, и Кира назвала своего персонажа Леукосией в честь сирены из греческой мифологии. Через несколько лет она так же назвала аватара в OASISe. После ее смерти Холлидэй использовал ее никнейм для пароля, который мне требовалось угадать, чтобы пройти последнее испытание его конкурса.

Оставалось неясным, какая награда ждет того, кто сумеет «сыскать семь осколков» и «вновь сделать сирену цельной». Тем не менее я приступил к поискам: Холлидэй повторно бросил мне вызов, и я не смог его не принять.

И не только я один. Загадка породила новое поколение пасхантеров, которые начали рыскать по OASISу в поисках Семи осколков. И, в отличие от пасхалки Холлидэя, никто не понимал, что именно они ищут и чего ради.

Казалось, целый год пролетел в мгновение ока.

Продали три миллиарда гарнитур. Затем четыре.

Почти сразу стало очевидным, что наши запатентованные, фирменные гарнитуры с нейронным интерфейсом придутся весьма кстати также в бесконечном множестве областей вне OASISa: в науке, медицине, авиации, производстве и даже на войне.

В это время акции IOI продолжали стремительно падать в цене. Когда они рухнули на самое дно, GSS поглотили компанию со всеми потрохами и превратились в неудержимую мегакорпорацию с глобальной монополией на самую популярную в мире развлекательную, образовательную и коммуникационную платформу. Чтобы отпраздновать это событие, мы освободили всех долговых рабов IOI и списали им все долги.

Минул еще один год.

OASIS достиг новых высот: ежедневно в сеть выходили по пять миллиардов пользователей. Затем шесть – а это две трети всего населения нашего маленького, переполненного, стремительно нагревающегося земного шарика. При этом девяносто девять процентов из них заходили в OASIS с помощью

гарнитуры с оригинальным нейронным интерфейсом.

Как и предсказывал Холлидэй, новая технология кардинально изменила и повседневную жизнь людей, и всю нашу цивилизацию в целом. Беспрерывно в систему загружали все больше новых впечатлений – мыслимых и немыслимых. С ними любой мог побыть кем угодно и где угодно. Развлечение столь захватывающее, что оторваться просто невозможно – первоначальный OASIS ему и в подметки не годится. Да, дело совсем нешуточное.

Другие компании пытались скопировать технологию гарнитуры ОНИ, вот только необходимые для ее работы программное обеспечение и вычислительная мощность являлись частью OASISa. Впечатления можно было записывать в автономном режиме в виде файла «oni» даже неофициально, однако он воспроизводился только после загрузки в OASIS. Мы же тщательно просматривали все новые записи перед тем, как отправить в общий доступ, и отсеивали сомнительные или нарушающие закон. Такая политика, помимо всего прочего, позволяла нам сохранить монополию на то, что стремительно становилось самым популярным развлечением в истории.

GSS основали «ОНИнет» – социальную сеть для обмена файлами «oni», где пользователи могли искать, покупать, загружать, оценивать и рецензировать переживания, записанные миллиардами людей по всему миру. Любой желающий был волен загружать свои собственные переживания и продавать их.

Записи, сделанные в OASISe, называли «симами» (от слова «симуляция»), а сделанные в реальности – «рилами». При этом в сленге современной молодежи настоящий мир был «реалом», а мир в OASISe начали называть «оззом». Резюмируем: рилы записывают в реале, а симы – в оззе.

Отныне вместо того, чтобы следить за жизнью любимой знаменитости в социальных сетях, пользователи ОНИ могли ежедневно на несколько минут стать этой самой любимой знаменитостью: забраться ей в голову, пережить коротенькие, тщательно отполированные кусочки гораздо более гламурной жизни. Люди перестали смотреть фильмы и сериалы – собственно, зачем, если можно их прожить? Зритель из зала становился звездой на сцене. А вместо того, чтобы из толпы любоваться выступлением музыкантов, теперь можно было стать каждым участником группы и исполнить свою любимую песню.

Всякий обладатель гарнитуры ОНИ и пустого носителя информации в состоянии записать событие своей жизни, загрузить его в OASIS и продать миллиардам других людей по всему миру. Автор зарабатывает с каждой загрузки, а GSS берут

лишь двадцать процентов от прибыли – в качестве благодарности за то, что претворили все это в жизнь. Если один из ваших клипов станет вирусным, вы озолотитесь в одночасье. Музыканты, звезды кино, порноиндустрии и стриминга принялись с усердием эксплуатировать новую дойную корову.

Теперь по цене чашки кофе можно совершенно безопасным образом испытать все удовольствия в этом мире: принять любые наркотики, попробовать любую еду и заняться любым сексом, при этом не беспокоясь ни о зависимости, ни о лишних калориях, ни о иных неблагоприятных последствиях. Можно пережить настоящие события из жизни людей без купюр или же пройти интерактивные, распланированные приключения в OASISe. Благодаря ОНИ все представляется совершенно реальным.

ОНИ сделала жизнь бедняков по всему миру намного более сносной – и даже приятной. Не так тяжко питаться сушеными морскими водорослями и протеиновым порошком, когда можно зайти на «ОНИнет» и виртуально полакомиться обедом из пяти вкуснейших блюд – блюд любой кухни из любой части земного шара, приготовленных лучшими шеф-поварами мира, притом восседая в кресле в шикарном особняке или на вершине горы, или в живописном ресторанчике, или на личном самолете, летящем в Париж. И в качестве бонуса можно насладиться всем этим через впечатления человека с крайне чувствительными вкусовыми рецепторами. Или через знаменитость, которая обедает с другими знаменитостями, а обслуживает их куча бывших знаменитостей. В общем, изыски на любой, даже самый изощренный вкус.

Модерировать весь этот контент – задача весьма непростая и ответственная. Для цензурирования GSS разработали программу «ЦензПро» с мощным искусственным интеллектом, который сканирует каждую запись «oni» перед публикацией, а подозрительные материалы отправляет на рассмотрение специалистов. Выявив противоправные действия, они направляют запись в правоохранительные органы страны или региона, в котором живет загрузивший ее пользователь.

Люди придумывают все больше способов применения технологии ОНИ. Например, матери стали записывать процесс родов, чтобы через несколько десятилетий их ребенок мог воспроизвести эту запись и испытать на собственной шкуре, каково рожать самого себя.

* * *

Что же происходило в моей жизни?

Сбылись все мои мечты: я стал неприлично богатым и до нелепого знаменитым, встретил потрясающую девушку, которая ответила на мои чувства. Живи да радуйся, верно?

Вот только, как вы скоро сами поймете, счастья в моей жизни не прибавилось. И в любовных делах, и в работе я оказался полным профаном, поэтому я в два счета вновь все испоганил. После чего я кинулся искать утешение у своего самого верного друга – OASISa.

Еще до появления ОНИ я проводил в виртуальной реальности почти все свободное время, а уж теперь-то и подавно. Входя в симуляцию, я словно впрыскивал в вену некий усовершенствованный сорт героина. Зависимость не заставила себя долго ждать. Я проигрывал записи все двенадцать часов разрешенного времени, а после лазил по «ОНИнет» в поисках новой дозы.

И все же я не забрасывал квест по Семи осколкам. Однако даже с возможностями телепортироваться в любую точку OASISa, купить все, что пожелаю, и убить любого, кто встанет на моем пути, я не продвинулся в деле ни на шаг. И не понимал причины своего провала.

Вконец отчаявшись, я объявил награду в миллиард долларов за любую информацию о том, как найти хотя бы один из осколков. Для этого я даже снял короткометражку в стиле «Приглашения Анорака», пытаясь замаскировать свой жалкий крик о помощи под шуточную игру, сделанную как дань уважения о конкурсе Холлидэя. Народ, похоже, купился.

Щедрая награда вызвала в OASISe настоящий переполох: всего за ночь число пасхантеров, разыскивающих осколки, возросло в четыре раза.

Увы, никому так и не удалось добиться успеха. К слову, вначале некоторые из молодых, идейных охотников за осколками стали называть себя «осхантерами», чтобы обособиться от старших товарищей. Но вскоре их нарекли «сосунхантерами», и они вернулись к привычному прозвищу – тем более что оно вполне соответствовало их деятельности: Семь осколков также являлись пасхалками, спрятанными Холлидэем.

Минул очередной год.

Вскоре после третьей годовщины ОНИ произошло чудо. Смышленый юный пасхантер привел меня к Первому осколку. Добыв его, я запустил серию происшествий, которые кардинально изменили судьбу человеческой расы.

Являясь единственным очевидцем тех исторических событий, я чувствую себя обязанным предоставить собственный

письменный отчет о случившемся, чтобы грядущие поколения – если таковые будут – располагали всеми данными, оценивая мои поступки.

Уровень 4

Моя подруга Кира всегда говорила, что жизнь подобна неимоверно сложной, жутко хаотичной видеоигре.

При рождении тебе выдают случайным образом сгенерированный аватар с определенным именем, расой, лицом и социальным статусом. Тебя забрасывают в случайное место на карте в случайной исторической эпохе.

Вокруг – совершенно случайные люди.

Твоя основная задача – продержаться как можно дольше.

Порой игра кажется легкой. Даже веселой.

А порой становится так тяжко, что хочется плюнуть на все.

Увы, в этой игре у тебя лишь одна жизнь. Если ты голодный или изнываешь от жажды, или болеешь, или ранен, или слишком старый, то твоя шкала здоровья заканчивается и все – геймовер.

Некоторые живут почти сто лет и так и не понимают, что все это – игра, которую можно выиграть.

Ты побеждаешь в игре под названием «Жизнь», когда делаешь вынужденное приключение максимально приятным как для себя, так и для других игроков, которых встречаешь на своем пути.

Кира говорит, если бы люди пытались выиграть, то всем было бы гораздо веселее играть.

«Альманах Анорака», гл. 77, 11–20.

0001

Подобно Марти Макфлаю, я проснулся ровно в 10:28 под песню Back in Time группы Huey Lewis and the News.

За такое пробуждение следовало благодарить винтажные радиочасы с откидывающимися цифрами «Panasonic RC-6015» – той же модели, что и у героя «Назад в будущее». Часы включали ту же песню, в то же время, что и в фильме, когда Марти, наконец, возвращается назад в будущее.

Я откинул шелковые простыни и опустил ноги с огромной кровати на уже подогретый мраморный пол. Умный дом зафиксировал мое пробуждение и отдернул шторы на окнах на три стены, открывая потрясающий панорамный вид на мои обширные лесные угодья и небоскребы Коламбуса на горизонте.

Я просыпался в этой комнате с необыкновенным видом каждый божий день, но все еще не до конца верил своему счастью. Совсем недавно мне было достаточно лишь проснуться здесь, чтобы начать улыбаться и скакать от радости.

Только не сегодня. Сегодня я особенно остро ощущал глухое одиночество, тишину в пустом доме и то, что мир балансирует на грани краха. В такие дни четырехчасовое ожидание того момента, когда можно будет вновь надеть гарнитуру ОНИ и окунуться в OASIS, тянулось целую вечность.

Взгляд выцепил на горизонте здание GSS – сверкающий треугольник крыши из зеркального стекла в самом центре города. Головной офис находился всего в нескольких кварталах от старого комплекса небоскребов IOI, где я какое-то время прослужил в долговом рабстве. Теперь он также принадлежал GSS. Мы переоборудовали все три здания в бесплатные гостиницы для бездомных. Угадайте, кто из четверых владельцев выдвинул эту идею.

Справа виднелся силуэт бывшего отеля «Хилтон», где я снимал номер в последний год конкурса – теперь он стал достопримечательностью. Подумать только, люди платят за возможность взглянуть на крошечную студию, в которой я прятался от мира, полностью посвятив себя поискам пасхалки. Вряд ли кто-то из этих товарищей догадывался, что тот период был самым мрачными и одиноким в моей жизни.

Казалось бы, теперь я зажил иначе. Вот только я тоскливо стоял у окна, уже грезя о новой дозе ОНИ.

Еще несколько лет назад я распорядился снести штабеля на Портленд-авеню в Оклахома-Сити, где прошло мое детство и юношество, чтобы воздвигнуть памятник маме, тете, соседке

миссис Гилмор и всем другим беднягам, которые сгинули в той дыре. Я построил на окраине города новый жилой комплекс, куда бесплатно переселил обитателей штабелей. Меня до сих пор согревает мысль, что они, как и я, стали теми, кем никогда не мечтали стать, – хозяевами дома.

Однако штабеля по-прежнему в любое время можно посетить в OASISe – их точную копию, воссозданную по фотографиям и видео, сделанным до взрыва. Теперь туда стекались туристы, и даже возили на экскурсии школьников.

Я и сам порой заглядывал в штабеля: сидел в своем старом, скрупулезно воссозданном убежище, поражаясь тому, как много мне пришлось преодолеть. Настоящий фургон, служивший мне убежищем, извлекли из кучи металла и транспортировали по воздуху в Коламбус, в музей GSS. Однако я предпочитал навещать его симуляцию: там мое убежище по-прежнему скрывалось на границе штабелей в куче заброшенных машин, до того как их подорвала бомба Сорренто и они погребли под собой мое детство.

Иногда меня тянуло к точной копии штабеля тети Эли. Я карабкался по лестнице к ее трейлеру, заходил внутрь и сворачивался калачиком в углу помещения для стирки, где раньше спал. Я просил прощения у мамы и тети за то, что отчасти послужил причиной их гибели. Больше с ними негде было поговорить – после них не осталось ни могил, ни надгробий. Как и после отца. Всех троих кремировали – тетю непосредственно во время смерти, при пожаре, а родителей позже, благодаря городской программе бесплатной кремации. Теперь от них остался лишь пепел, который гулял по миру вместе с ветром.

Посещая штабеля, я понял, зачем Холлидэй столь любовно и скрупулезно воссоздал свой родной город Миддлтаун, где провел весьма несчастное детство: чтобы навещать собственное прошлое и вспомнить того человека, каким он был прежде, до того как его изменил мир.

– У-у-утречка доброго, Уэйд! – произнес заикающийся голос, едва я ступил в ванную. Я скосил глаза на гигантское умное зеркало над раковиной, откуда мне во все тридцать два улыбался Макс – мой многострадальный электронный ассистент.

– Доброго, Макс, – пробормотал я. – Как дела?

– Как сажа бела! – ответил он. – Спроси что пооригинальнее, ну же, давай!

Я пропустил его просьбу мимо ушей, и он принялся бренчать на воздушной гитаре, во все горло распевая: «Мир Уэйда! Слово Уэйда! Пора тусить! Крутяк!»[6]

Закатив глаза, я вручную спустил воду в унитазе для пущего эффекта.

– Божечки, – присвистнул Макс. – Ну и публика сегодня. Опять не с той лапы встал, что ли?

– Видать, да. Включи-ка утренний плейлист.

Из колонок полилась мелодия This Must Be the Place (Naive Melody) группы Talking Heads, и мне сразу полегчало.

– Грасиас, Макс.

– Де нада, моя пинья колада.

Несколько месяцев назад я вновь установил электронного ассистента «Макс Хедрум 3.4.1», надеясь его присутствием воссоздать настрой тех времен, когда разыскивал пасхалку Холлидэя. И приемчик действительно в какой-то степени сработал – меня словно навестил старый добрый друг, и, говоря начистоту, мне позарез не хватало товарища. Хотя в глубине души я понимал, что болтать с компьютерным помощником почти такое же чудачество, как болтать с самим собой.

Пока я переодевался для тренировки, Макс зачитывал мне последние новости: я велел ему пропустить все, связанное с войнами, болезнями и голодом, поэтому он начал с прогноза погоды. Оборвав его на полуслове, я натянул на нос очки дополненной реальности «Окагами» новейшей модели и направился на первый этаж. Макс последовал за мной, появляясь на множестве допотопных мониторах-коробках, расставленных по пути.

Даже в разгар дня бывший особняк Холлидэя казался пустынным. Дом приводили в порядок высококачественные человекоподобные роботы, которые обычно трудились в ночное время, поэтому я их почти не видел. На кухне стряпал личный повар Демитрий, но он редко покидал рабочее место. Как и охранники, стоявшие на посту у ворот и патрулировавшие территорию: они входили в дом, только если срабатывала сигнализация или я сам их вызывал.

Большую часть времени я куковал один-одинешенек в гигантском особняке с пятьюдесятью комнатами: двумя кухнями, четырьмя столовыми, четырнадцатью спальнями и в общей сложности двадцатью одним санузлом. До сих пор понятия не имею, к чему столько уборных и где большинство из них расположены. Спишем это на небезызвестную чудаковатость предыдущего владельца.

Я переехал в старое поместье Джеймса Холлидэя через неделю после победы в его конкурсе. Владения располагались на северо-восточной окраине Коламбуса и в то время пустовали. По распоряжению Холлидэя, после его смерти все добро распродали на аукционе. Однако особняк и тридцать акров земли вокруг оставались его недвижимостью, которую я унаследовал вместе с

другим имуществом. Саманта, Эйч и Сёто любезно согласились продать мне свои доли, благодаря чему я стал единственным собственником поместья. И вот теперь я жил в той же уединенной крепости, где последние годы жизни скрывался от мира герой моего детства. Там, где он создал три ключа для трех врат…

Насколько я знал, Холлидэй так и не дал этому поместью имени. Непорядок, решил я, и окрестил его Монсальватом, в честь уединенного замка, где, согласно некоторым легендам о короле Артуре, сэр Парсифаль, он же Персиваль, наконец отыскал Святой Грааль.

В Монсальвате я жил уже три года, тем не менее большая часть особняка по-прежнему пустовала и не могла похвастаться пышным декором. Только передо мной дом представал совсем иным благодаря очкам дополненной реальности, которые по щелчку пальцев украшали помещения, когда я в них входил. Голые стены покрывались великолепными гобеленами, бесценными произведениями искусства и постерами фильмов в рамках, в пустых комнатах появлялась иллюзорная мебель и элегантные предметы интерьера.

Все это, однако, исчезало, когда я отдавал команду переделать помещения для утренней пробежки.

– Загрузить «Храм судьбы», – велел я и сейчас, добравшись до подножия парадной лестницы.

Пустой холл и тускло освещенные коридоры мгновенно преобразовались в огромный подземный лабиринт пещер и ходов. Я опустил взгляд – мой спортивный костюм сменился нарядом Индианы Джонса из фильмов, вместе с видавшей виды кожаной курткой, хлыстом на правом бедре и потрепанной фетровой шляпой.

Заиграла музыка из фильма, и я побежал по коридору, преодолевая различные препятствия или атакуя врагов воображаемым хлыстом. За каждое успешное действие мне присуждались очки. А также бонусы, если удавалось поддерживать правильный пульс или освободить плененных детей-рабов из клеток, появлявшихся на пути. Таким вот образом я пробежал от одного конца дома до другого и обратно – что в общей сложности составляло пять миль. Мне даже удалось побить свой рекорд.

Закончив игру, я снял очки, вытер полотенцем пот, попил воды и отправился в тренажерный зал. По пути заглянул в гараж, чтобы полюбоваться своей коллекцией автомобилей. Из всех ежедневных дел именно это неукоснительно вызывало улыбку у меня на лице.

В гигантском гараже поместья теперь стояли четыре копии

автомобилей из различных классических фильмов – те самые, которые послужили вдохновением для транспортного средства моего аватара в OASISe – для ЭКТО-88. То бишь – машина времени «делориан DMC-12» Дока Брауна 1982 года выпуска (первоначальная версия, а не летающая), катафалк «кадиллак» 1959 года, он же эктомобиль ЭКТО-1 из «Охотников за привидениями», черный Pontiac Firebird Trans Am Knight Industries 2000 (с добавленным позже сверхскоростным режимом) по кличке КИТТ из «Рыцаря дорог». И наконец, у дальней стены стояла точная копия автомобиля доктора Бакару Банзая – преодолевающего измерения значительно переделанного пикапа «форда» F-серии 1982 года, с воздухозаборниками от самолета, кабиной немецкого истребителя времен Второй мировой войны, турбинным реактивным двигателем и парашютами для быстрого замедления.

Ни на одной из машин я ни разу не ездил, мне просто нравилось ими любоваться. Иногда я сидел в салоне, включив экраны и панели управления с подсветкой, слушал саундтреки к старым фильмам и обдумывал следующие эпизоды своей серии фильмов «ЭКТО-88» – проекта, над которым начал работать после того, как психолог посоветовал найти себе творческое хобби.

GSS давно владели компаниями, чьи киностудии обладали правами на фильмы «Назад в будущее», «Охотники за привидениями», «Приключения Бакару Банзая» и на сериал «Рыцарь дорог», а отстегнув кругленькую сумму наследникам Кристофера Ллойда, Дэвида Хассельхоффа, Питера Уэллера, Дэна Эйкройда и Билла Мюррея, я создал их компьютерные факсимильные версии (фактеров) для своего фильма, который снимал на виртуальных съемочных площадках в популярном программном обеспечении GSS для создания фильмов под названием «КиноМастер». По сути, фактеры являлись неигровыми персонажами со слабым искусственным интеллектом, благодаря которому они понимали указания режиссера.

Таким образом мне наконец удалось воплотить в жизнь свою давнюю фанатскую мечту: посмотреть легендарный кроссовер, где доктор Эмметт Браун и Бакару Банзай объединяются с Рыцарем дорог, чтобы создать уникальную межпространственную машину времени для охотников за привидениями, и все вместе они спасают десять известных измерений от четырехкратного разрыва в ткани пространственно-временного континуума.

Я уже написал сценарии, спродюсировал и снял два фильма «ЭКТО-88». Они неплохо зашли по современным меркам – в наше время нелегко загнать народ в кинотеатры и удержать до конца фильма, учитывая море дешевой альтернативы в «ОНИнет». И все

же киноленты не покрыли мои бесконтрольные затраты на производство и кучу спецэффектов. Разумеется, мне было до лампочки, сколько собрало мое дилетантское творчество, главное – удовлетворение, которое я получил от их создания, просмотра и от радости других ярых фанатов. Теперь же я работал над третьей частью «ЭКТО-88» – заключительной главой моей суперзадротской трилогии.

Подойдя к КИТТу, я поздоровался с ним, и он пожелал мне доброго утра. На одном из экранов в салоне появился Макс и отвесил комплимент новому бортовому жесткому диску КИТТа, и компьютеры принялись обсуждать характеристики железа, как два помешанных на технике ботаника. Я не стал их слушать и покинул гараж.

Затем настал черед силовых упражнений в тренажерке, организованной в дополнительной столовой. Пока я тягал железо, Макс время от времени отвешивал комплименты, а порой вворачивал насмешливые замечания. Вообще из него вышел неплохой личный тренер. Тем не менее вскоре я его отключил, чтобы посмотреть «Доктора Кто» времен Питера Дэвисона. Кира Морроу обожала этот сериал, а Дэвисон был третьим в списке ее любимых докторов после Джоди Уиттакер и Дэвида Теннанта.

«Осколки! – напомнил я себе. – Нужно искать осколки!»

Но мне с трудом удавалось сосредоточиться. Мысли то и дело переключались на квартальное совещание совладельцев GSS, запланированное на сегодня: впервые за три месяца мне предстояло увидеться с Самантой. То есть увижу я только ее аватара, так как наши совещания проводились в OASISe. Но от этого нисколько не легче. Мы с Самантой познакомились в сети и подружились через наши аватары задолго до того, как встретились вживую.

Впервые я увидел Саманту Эвелин Кук в доме Огдена Морроу в горах Орегона, сразу после того, как она помогла мне выиграть конкурс Холлидэя. Последующую неделю мы, вместе с Эйч и Сёто, провели у Ога в качестве почетных гостей, узнавая друг друга в реальной жизни. После всего вместе пережитого в OASISe мы крепко сплотились, а спустя неделю личного общения стали настоящей семьей, пусть и весьма неблагополучной.

Тогда же мы с Самантой полюбили друг друга.

До встречи в реале я уже считал, что влюблен в нее. И в некотором наивном, подростковом смысле, возможно, так оно и было. Тем не менее после долгожданной встречи вживую я влюбился в нее по новой – гораздо сильнее и гораздо быстрее, поскольку теперь наша связь стала не только платонической, но и физической, как и заложено природой.

На этот раз и она влюбилась в меня.

Прямо перед тем, как впервые меня поцеловать, она призналась, что я ее лучший друг и самый дорогой человек. Полагаю, она тоже начала в меня влюбляться еще в OASISe. Только, в отличие от меня, ей хватало благоразумия не воспринимать эти чувства слишком серьезно и не поддаваться им, пока мы носим маски аватаров.

– Нельзя по-настоящему влюбиться в человека, которого никогда не касался, – заявила она мне. И, как обычно, оказалась права. Едва начав прикасаться друг к другу, мы уже с трудом держали себя в руках.

Всего через три дня после первого поцелуя мы вместе лишились девственности. А затем пользовались малейшей возможностью уединиться. Как пели Depeche Mode в своей песне Just can't get enough – мы не могли насытиться друг другом.

Поместье Ога спроектировали по образу волшебной долины Ривенделл из фильмов «Властелин колец». Ввиду его специфики громкие звуки мгновенно разносились по всей местности и эхом отражались от окружающих его гор. Однако наши товарищи и хозяин дома великодушно делали вид, что не замечают производимого нами шума.

Мне еще ни разу в жизни не доводилось испытывать такого головокружительного счастья и эйфории. Я никогда не чувствовал себя столь желанным и столь любимым. Когда Саманта обвивала меня руками, мне хотелось остаться в ее объятиях навечно. Мы проводили вместе часы напролет, болтая обо всем на свете или занимаясь любовью под Space Age Love Song группы A Flock of Seagulls. Теперь же я не выносил эту песню и даже заблокировал ее в OASISe, чтобы она мне никогда нигде не попадалась.

Всю неделю мы с друзьями также отвечали на нескончаемый шквал вопросов от журналистов, давали показания правоохранительным органам и подписывали гору документов для юристов, которым полагалось разделить имущество Холлидэя между нами четырьмя.

За период нашего короткого визита, мы все полюбили Огдена Морроу. Он своего рода заменил нам отца, которого ни у кого из нас не было, и, благодарные ему за помощь во время и после конкурса, мы сделали его почетным членом Великолепной пятерки, с чем он милостиво согласился (и после смерти Дайто нас вновь стало действительно пять). Мы также предложили Огу вернуться в Gregarious Simulation Systems в качестве главного советника – в конце концов, он был соучредителем компании и единственным из нас с опытом ее управления. Однако Ог предложение отклонил, поскольку уже вышел на пенсию и не

хотел вновь браться за работу. Тем не менее он пообещал нас консультировать, если мы пожелаем к нему обратиться.

В то утро, когда мы наконец разъехались по разным местам, Ог проводил нас к частной взлетно-посадочной полосе. Он крепко стиснул каждого в объятиях и велел оставаться на связи через OASIS.

– Все будет хорошо, – заверил он нас. – Вы справитесь!

В то время у нас имелось море причин сомневаться в его словах, тем не менее мы сделали вид, будто с ним согласны и его вера в нас оправдана.

– Как бы не ослепнуть от нашего светлого будущего! – заявила Эйч, надевая темные очки, а затем поднялась по трапу в личный самолет, готовый умчать ее на историческую родину.

Когда тем утром мы с Самантой поцеловались на прощание, я и вообразить не мог, что тот поцелуй станет последним. Уже на следующий день я обнаружил оригинальный нейронный интерфейс, и все перевернулось с ног на голову.

Как и следовало ожидать, Саманте не понравилось, что я протестировал ОНИ, не посоветовавшись с ней. Но, поскольку все закончилось благополучно и без малейшего вреда, я ждал, что она не придаст моей опрометчивости большого значения. Я просчитался: она пришла в ярость и оборвала связь еще до того, как я закончил описывать чудесные ощущения, испытанные мной с ОНИ, – и те, от которых я предпочел воздержаться.

Эйч и Сёто восприняли новость с гораздо большим восторгом, оба тут же побросали все дела и примчались в Коламбус, чтобы опробовать ОНИ на себе. А опробовав, обалдели точно так же, как и я. Они согласились со мной, что нейронный интерфейс – настоящее чудо техники. Венец протезирования, который способен временно излечить от любой болезни или травмы, отключив сознание от тела и подсоединив к новому, совершенно здоровому, полностью функционирующему смоделированному аватару в OASISe – к виртуальному телу, не подвластному боли, через которое можно испытать все мыслимые и немыслимые удовольствия. Мы втроем до исступления обсуждали возможности устройства, которое изменит мир.

Однако, когда к нам наконец присоединилась Саманта, все резко пошло наперекосяк.

Даже спустя три года перед глазами в мельчайших подробностях проносится та ссора, будто все произошло только вчера. Впрочем, так и было: я беспардонным образом записал наш разговор с помощью гарнитуры ОНИ и с тех пор переживал его чуть ли не каждую неделю…

– Сними эту хрень! – требует Саманта, бросая презрительный взгляд на гарнитуру на моей голове. Оригинал, хранившийся в сейфе Холлидэя, теперь лежит на столе для совещаний между нами, вместе с тремя копиями, только что из 3D-принтера.

– Нет! – сердито возражаю я. – Хочу записать твое нелепое поведение, чтобы ты потом посмотрела на себя со стороны.

Мы за противоположными концами длинного стола, Эйч и Сёто сидят между нами, они то и дело поворачивают головы, будто следят за теннисным матчем. Сёто слышит разговор с небольшой задержкой через переводчик в ухе.

– Говорю вам, – Саманта хватает со стола одну из гарнитур, – я никогда не доверю этой штуковине свой мозг. Ни за что!

Затем она швыряет гарнитуру в стену; впрочем, та не разбивается – слишком прочная.

– Разве можно составить объективное мнение о ней, даже не испробовав? – спокойно спрашивает Эйч.

– Нюхать растворитель для краски я тоже не пробовала! – огрызается Саманта, затем сердито вздыхает и запускает пятерню в волосы. – Не понимаю, почему так сложно вам объяснить! Разве вы сами не видите, что человечество нуждается в этом меньше всего? Мир сейчас в полном раздрае…

Она выводит на экране конференц-зала несколько роликов с мировых новостей, они показывают нищету, голод, болезни, войны и разнообразные стихийные бедствия. Даже без звука кадры весьма ужасающие.

– Полмира и так прячется от реальности в OASISe. Наша компания уже торгует «опиумом народа», а вы хотите увеличить дозировку?

Я закатываю глаза и качаю головой. В крови ощутимо бурлит адреналин.

– Чушь собачья, Арти, ты сама понимаешь! – возражаю я. – Выруби мы OASIS прямо завтра, то не решим ни одной проблемы человечества, а только отнимем у людей единственную отдушину. То есть я понимаю твое беспокойство – согласен, всем следует гармонично сочетать реальную жизнь с виртуальной. Но не нам решать, как пользователям жить. Лично для меня детство в штабелях стало бы настоящей пыткой без доступа к OASISу. Он буквально спас мне жизнь. Эйч считает так же.

Мы поворачиваемся к упомянутой подруге, которая кивает в подтверждение.

– Не всем повезло родиться в фешенебельном пригороде Ванкувера, Саманта, – продолжаю я. – Так что не тебе судить, как другим справляться с суровой реальностью.

Саманта стискивает зубы и злобно прищуривается, но не отвечает. Я воспринимаю ее молчание как возможность зарыть себя еще глубже. С головой.

– ОНИ спасет сотни миллионов жизней, – заявляю, преисполненный праведного гнева. – Интерфейс предотвратит распространение всевозможных заразных болезней вроде гриппа, который убил твоих родителей. – Тут я ловко перехожу к обвинениям: – Как ты можешь отвергать изобретение, которое предотвратило бы их смерть?

Она резко поворачивается ко мне с круглыми от удивления глазами и оскорбленным видом, словно я залепил ей пощечину. Затем ее взгляд черствеет, и все – в этот самый момент любовь ко мне умирает. Я слишком взвинчен, чтобы заметить, но позже при каждом пересмотре произошедшего увижу это ясно как день, резкая перемена в ее взгляде говорит сама за себя: вот она любит меня, а в следующее мгновение – пуф! и уже нет.

Она молча, сурово на меня глядит, пока голос не подает Сёто.

– Эти гарнитуры принесут нам триллионы долларов, Арти, – спокойно говорит он. – Мы используем эти деньги, чтобы помочь миру. Попытаемся решить проблемы.

Саманта качает головой.

– Никакие деньги не возместят ущерб, который нанесут эти гарнитуры. – Теперь ее голос звучит устало, безнадежно. – Прочитайте письмо Ога, он тоже не одобряет выпуск ОНИ.

– Ог даже не испробовал интерфейс! – Мой голос сочится злостью. – Прямо как ты! Вы осуждаете изобретение, не пытаясь понять его потенциал.

– Естественно, я понимаю его потенциал, идиот! – кричит Саманта, затем окидывает нас всех взглядом. – Черт! Вы, что ли, давно «Матрицу» не пересматривали? Или «Искусство меча онлайн»[7]? Там же четко показано: если подключить свой мозг и нервную систему непосредственно к компьютерной симуляции, то не жди ничего хорошего! Ведь вы предоставляете компьютеру полный контроль над своим сознанием, по сути превращая себя в киборгов…

– Брось! – возражает Эйч. – Ты преувеличиваешь!..

– Нисколько! – кричит в ответ Саманта, затем глубоко вздыхает и вновь нас оглядывает. – Как вы не понимаете? Холлидэй не выпустил ОНИ сам, поскольку осознавал, что, давая людям больше поводов сбегать от проблем в виртуальную реальность, он только ускорит крах цивилизации, и не хотел стать тем, кто откроет ящик Пандоры. – Она смотрит на меня, и ее глаза наполняются слезами. – Я думала, ты хочешь жить здесь. В реальном мире. Со мной. Только ты так ни черта и не усвоил,

верно?

Затем она ударяет кулаком по кнопке, отключающей накопитель данных от гарнитуры ОНИ, тем самым обрывая запись.

Когда провели официальное голосование по данному вопросу, мы с Эйч и Сёто выступили за то, чтобы запатентовать гарнитуру и выпустить в мир. Точку зрения Саманты никто не разделил.

Она мне этого не простила – сама призналась после голосования. Прямо перед тем, как меня бросить.

– Мы больше не можем быть вместе, Уэйд, – сказала она ровно, лишенным всяких эмоций голосом. – Раз мы расходимся во мнениях по таким фундаментальным вопросам. И таким важным. Ваше решение сегодня повлечет за собой катастрофические последствия. Печально, что вы этого не понимаете.

Едва до меня, наконец, в полной мере дошли ее слова, я рухнул на стул, сраженный наповал. Я осознавал, что разбил ей сердце, но всей душой верил в необходимость выпустить ОНИ. Если я спрячу технологию от миллиардов страждущих только для того, чтобы сохранить отношения с девушкой, то каким человеком стану? Когда я позже попытался ей это объяснить, с трудом дозвонившись, она вновь рассвирепела и заявила, что я поступаю эгоистично, закрывая глаза на опасность. После этого она совсем перестала со мной разговаривать.

К счастью, новая гарнитура ОНИ давала мне легкий, готовенький способ отвлечься от страданий. Одно нажатие кнопки – и мысли о разбитом сердце переключаются на что-то новое. Можно пережить счастливые воспоминания другого человека в любое время, когда заблагорассудится. Или просто войти в OASIS, где меня почитают как божество и где все теперь кажется необычайно правдоподобным – таким же, как реальность.

Затем появилась Загадка осколков и полностью забила мне мозги. Однако три года спустя одержимое желание ее решить превратилось в вымученную, жалкую привычку. Я и сам осознавал, что таким образом просто пытаюсь сбежать от неудачной личной жизни. Впрочем, вряд ли признался бы в этом вслух. Разумеется, ни один из отвлекающих маневров не помогал исправить ситуацию. Я по-прежнему каждый божий день думал о бывшей девушке. По-прежнему мучился измышлениями о том, что сделал не так.

Я убедил себя, что Саманта все равно рано или поздно бросила бы меня. Даже под конец нашей единственной совместной недели я начал переживать, не разочаровалась ли она

во мне, заметив мои раздражающие недостатки: неумение читать между строк, сохранять хладнокровие в присутствии незнакомцев, мою навязчивость и инфантильность. Вероятно, она уже тогда подыскивала предлог, чтобы бросить такого жалкого болвана, как я, и наше несогласие по поводу ОНИ лишь ускорило неизбежное.

Расставшись, мы с Самантой виделись только посредством аватаров в OASISe на совещаниях совладельцев. И даже тогда она почти не обращалась ко мне напрямую и не смотрела в глаза – словно меня не существует. Саманта с головой окунулась в новый проект: она претворяла в жизнь свою голубую мечту, о которой поведала мне при первой встрече, когда мы обсуждали наши действия в случае выигрыша.

«Если я получу деньги Холлидэя, голодать больше не будет никто, – заявила она. – А когда разберемся с голодом, подумаем, как спасти экологию и преодолеть энергетический кризис».

Верная своим словам, она учредила «Фонд помощи АртЗмиды», благотворительную организацию, занимающуюся глобальными проблемами голода, экологии и энергетики, куда жертвовала почти все свои гигантские доходы от компании.

Ей принадлежала квартира на верхнем этаже здания «Фонда помощи АртЗмиды» в центре Коламбуса, в нескольких кварталах от GSS, однако она редко там появлялась, почти постоянно разъезжая по миру: посещала самые неблагополучные и бедные страны, чтобы привлечь к ним внимание общественности, а также контролировала деятельность фонда. Плюс ко всему она использовала новообретенную славу и состояние, чтобы отстаивать целый ряд экологических и гуманитарных целей по всему миру. Казалось, буквально за ночь Саманта превратилась в своего рода рок-звезду среди филантропов и гуманистов: этакая Опра, Джоан Джетт и мать Тереза в одном флаконе. Ее обожали миллиарды поклонников, и, несмотря ни на что, им оставался и я.

Конечно, не одна Саманта пыталась улучшить мир. Мы с Эйч и Сёто тоже вносили свою лепту.

Сёто основал благотворительную организацию под названием «Совет Дайсё», которая предоставляла еду, жилье, медицинскую и юридическую помощь миллионам юных хикикомори, добровольных затворников. Эйч учредила похожую организацию под названием «Дом Хелен», дающую безопасное убежище бездомным детям из ЛГБТКИА-сообщества со всей Северной Америки. Также она создала фонд, предоставляющий обедневшим африканским странам автономные технологии и ресурсы, который в шутку назвала «Просветительская программа

Ваканды»[8].

А я открыл некоммерческую «Благотворительную организацию Парсифаля», которая предоставляла еду, электричество, доступ к Интернету и гарнитуры ОНИ сиротам и малообеспеченным детям по всему миру (именно такую помощь я хотел бы получить сам, живя в штабелях).

Мы также направляли средства правительству США, которое уже десятилетия выживало лишь за счет иностранной помощи. Мы покрыли государственный долг и предоставили им беспилотники для воздушной обороны, а еще тактические телеботы, чтобы восстановить порядок в сельских регионах, где вместе с электросетью рухнула и местная инфраструктура. Сотрудникам правоохранительных органов больше не приходилось рисковать жизнью для поддержания порядка: наши полицейские телеботы взяли на себя их обязанности служить и защищать, при этом не подвергая риску человеческие жизни. Благодаря встроенным программам и операционным предохранителям они не могли никому навредить при исполнении.

Вчетвером мы жертвовали на благотворительность миллиарды долларов в год. Впрочем, множество богачей, Огден Морроу в их числе, уже десятилетиями вбухивали тонны деньжищ в решение тех же проблем, но все без толку. И пока что благородные усилия Великолепной пятерки тоже не намного сдвинули дело с места. Нам удавалось на время сдерживать хаос и полный крах, однако положение человечества продолжало ухудшаться.

Лично мне причина провала казалась до боли очевидной: мы уже прошли точку невозврата. Население планеты стремительно росло и приближалось к десяти миллиардам, а матушка Земля вполне прямо давала понять, что больше не в силах тащить нас всех на своем горбу – особенно когда последние два века мы беспрерывно отравляем ее воду и атмосферу промышленными отходами. Мы сами посеяли ядовитые семена, нам и пожинать ядовитый урожай.

Именно поэтому я продолжал работать над запасным планом, о котором поведал Саманте при первой встрече. Последние три года я финансировал строительство небольшого космического корабля, работающего на ядерном двигателе, с автономной биосферой, где продолжительное время сможет жить экипаж из двух десятков людей. Эйч и Сёто присоединились к проекту, частично оплачивая гигантские затраты на строительство.

Я окрестил корабль «Воннегут», как свой старый звездолет типа «светлячок» в OASISe, названный в честь любимого писателя.

Если термоядерные двигатели «Воннегута» сработают как полагается, радиационная защита выдержит, а бронированный корпус не пострадает от микрометеоритов или астероидов, мы долетим до ближайшей от Солнца звезды, Проксимы Центавры, примерно за сорок семь лет. Там мы разыщем пригодную для жизни планету и создадим новый дом для себя, наших детей и замороженных человеческих эмбрионов, которых возьмем с собой (мы уже больше года принимали пожертвования эмбрионов – со всего мира ради генетического разнообразия).

Бортовой компьютер корабля содержал новую автономную симуляцию виртуальной реальности для использования в длительном путешествии. После долгих споров мы, наконец, назвали наше новое виртуальное царство ARC@DIA (Эйч предложила заменить вторую «а» «собакой», чтобы придать слову вид сетевого ника, а также чтобы имя не путали с названием области в Древней Греции, британской музыкальной группой (побочного проекта Duran Duran), вымышленного города на планете Галлифрея из «Доктора Кто», альтернативным планом реальности в игре Dungeons and Dragons и всех прочих Аркадий. Плюс, как выразилась Эйч, ARC@DIA – вот, где собака зарыта!)

Во время путешествия ARC@DIA станет нашим личным OASISом на минималках. Ее продолжали проектировать и, вероятно, не перестанут до самого отправления. Ввиду различных технических ограничений наша симуляция гораздо меньше OASISa – примерно половина его одного сектора. Однако для нашего крошечного экипажа – огромное виртуальное пространство. Места достаточно для копий более двухсот любимых планет вместе с их обитателями. Мы не стали переносить к себе всякие коммерческие планеты – там, куда мы направимся, не будет магазинов или торговли как таковой. Плюс, приходилось экономить место для хранения данных, поскольку мы также брали с собой резервную копию всей базы «ОНИнет», которая обновлялась каждую ночь.

Наша симуляция отличалась от предшественницы еще одной деталью – доступ к ARC@DIA будет возможен только через нейронную гарнитуру. Зачем тратить время, пространство и деньги на устаревшую тактильную технологию?

«Воннегут» планировали закончить лишь через год, но мы с Эйч и Сёто никуда не спешили и не горели желанием покинуть Землю ради затяжного, неудобного и опасного путешествия. К тому же мы пока не собирались ставить крест на родной планете и все еще лелеяли надежду ее спасти. Строительство космического корабля было подготовкой к концу света в мультимиллиардном масштабе – сбором своеобразного

тревожного чемоданчика на случай, если – или когда – мир окончательно покатится в тартарары.

Мы скрывали существование проекта от всех (от Саманты в том числе), однако в конце концов пресса прознала о нашем грандиозном замысле. Разумеется, Саманта рвала и метала, узнав, что мы потратили более трехсот миллиардов долларов на строительство корабля для побега с умирающей планеты вместо того, чтобы вложить эти деньги и ресурсы в ее спасение.

Я ей сказал, что мы прибережем для нее местечко в «Воннегуте» – думаю, вы и сами можете угадать ее реакцию. Она в ярости вылетела из кабинета, а потом раскритиковала нас в пух и прах перед прессой: заявила, будто мы подорвали цивилизацию, выпустив ОНИ, а затем использовали прибыль для строительства шлюпки ради спасения собственной шкуры.

Однако я смотрел на ситуацию иначе – как, к счастью, и мои друзья. Мы восхищались оптимизмом Саманты и, возможно, порой, в благоприятные времена, даже его разделяли. Тем не менее нельзя отрицать, что Земля балансировала на грани самоуничтожения, и глупо класть все яйца в одну корзину. Отправить небольшую часть человечества в космос – поступок вполне разумный, а в тот тяжелый исторический период такая возможность имелась только у нас.

0002

Проплыв кругов двадцать в крытом подогреваемом бассейне олимпийского размера – в котором, благодаря плавательным очкам дополненной реальности, кишели редкие тропические рыбки, а компанию мне составляли дружелюбные дельфины, – я вошел в гардеробную комнату, заполненную сшитыми на заказ костюмами и дизайнерской одеждой, которые я никогда не надевал и вряд ли вообще надену. Каждый день я носил одно и то же, поэтому задумываться о такой ерунде не приходилось. Я взял пример с персонажа Джеффа Голдблюма из фильма «Муха», которого, в свою очередь, вдохновил Альберт Эйнштейн.

Столь же предан я был и ежедневным тренировкам, даже когда неважно себя чувствовал. Мне требовалось двигаться хотя бы два часа в день, поскольку почти двенадцать часов я проводил в OASISe, после чего еще восемь спал. Поэтому казалось существенно важным по крайней мере два часа иметь интенсивную физическую нагрузку, чтобы компенсировать двадцать часов, проведенных без движения. Людям в реальности, наряду с питанием и сном, приходится также выполнять физические упражнения, поскольку никакая их имитация в ОНИ не влияет на организм – не улучшает кровообращение и не укрепляет тонус мышц.

Зашнуровав винтажные кроссовки Air Jordans, я вышел на балкон, где меня ждал мой привычный завтрак. Когда я сел за стол, один из человекоподобных роботов-прислужников по имени Бельведер снял крышку с тарелки омлета с драниками и налил в стакан свежевыжатый апельсиновый сок. Затем встал в углу балкона и замер, превращаясь в статую до тех пор, пока он вновь не понадобится.

Бельведер запрограммирован не болтать попусту, а только отвечать на вопросы, поскольку его механический голос наводил на меня жуть, сколько ни регулируй тембр и модуляцию. Наверное, я пересмотрел фильмов о восстании роботов. Разумеется, мои роботы-слуги никак не могли устроить переворот. Как и у большинства разумных роботов, с которыми ежедневно взаимодействуют люди, у Бельведера и его коллег искусственный интеллект первого уровня, считающийся «чрезвычайно слабым». Такой используют для управления роботами-слугами и беспилотными самолетами, а также для вождения автоматизированных машин. Все наши NPC первоуровневые.

ИИ второго уровня применяют в основном для научных и

военных целей, а правительства большинства стран значительно ограничивают их применение и нормы эксплуатации. Двухуровневые обладают кратковременной памятью и более сильной способностью к независимому обучению, однако они еще не в состоянии формировать автономность, мало-мальскую индивидуальность или самосознание.

Совсем другое дело ИИ третьего уровня – полностью автономный, обладающий сознанием и критическим мышлением. Такой, о котором предостерегают научно-фантастические фильмы. Хвала Крому, роботы с этим уровнем искусственного интеллекта по-прежнему существовали лишь в умах людей. Впрочем, вряд ли надолго, как считают ведущие инженеры GSS. Гонка по созданию истинного ИИ стала сродни ядерной гонке во время Второй мировой. Несколько стран, включая США, работали над полномасштабным, сознательным искусственным интеллектом, равным или превосходящим по умственным способностям среднестатистического человека. Возможно, некоторые уже добились успеха и теперь просто выжидали, кто первым решится спустить его с цепи: например, в виде армии разумных воздушных дронов и боевых телеботов, которые повторяют «Принято!», расстреливая из пулеметов гражданское население. Если только сперва мы не уничтожим друг друга ядерными бомбами.

Некоторое время я жевал свой завтрак в тишине, уставившись в небо. Доев, вновь натянул на нос очки допреальности и вошел в свою учетную запись OASISa. Затем, применив тщательно зашифрованный код удаленного доступа, взял под контроль телебота – человекоподобного робота телеприсутствия, – который находился на борту «Воннегута» на орбите высоко над Землей. Очки позволяли мне видеть его «глазами» – группой стереоскопических видеокамер, вмонтированных в его голову. Я отсоединил телебот от зарядной подстанции, прикрепленной к переборке в носовом грузовом отсеке корабля. Отсек, в свою очередь, находился на постоянно вращающейся кольцевой секции, чтобы создать симуляцию гравитации за счет центростремительной силы.

Я направил телебот к смотровому иллюминатору во внешнем корпусе. Пришлось подождать несколько секунд, пока кольцо не повернется таким образом, чтобы в поле зрения появилась светящаяся голубая Земля. В тот момент «Воннегут» как раз пролетал над Северной Америкой, и через облачный просвет мне удалось определить очертания озера Эри, а прямо под ним – плотную светящуюся сетку Коламбуса. Я стабилизировал картинку, а затем увеличивал до тех пор, пока не получил

спутниковое изображение собственного дома и балкона, на котором сидел. Пару мгновений я мог любоваться самим собой глазами робота телеприсутствия на борту космического корабля, летящего вокруг Земли.

Когда планета вновь скрылась из виду, я направил телебот на быстрый осмотр корабля. В каждой секции по воздуху плавали десятки телеботов под контролем техников и инженеров с Земли: они тестировали экспериментальный сверхпрочный радиационный щит вокруг хранилища с замороженными эмбрионами. Понаблюдав некоторое время за их работой, я перешел в центр управления сетью, чтобы проверить резервные серверы ARC@DIA и канал связи с OASISом, через который обновлялись наши копии различных планет в симуляции. Все работало без сучка без задоринки. На компьютере «Воннегута» по-прежнему оставалось много свободного места для хранения будущих обновлений. Его производительность позволяла максимум сотне пользователей одновременно подключаться к ARC@DIA, что намного больше необходимого.

Еще чуть-чуть полетав на телеботе по тихим коридорам корабля, я вернул его на подстанцию для зарядки, затем отключил связь и вновь оказался на Земле, в кресле на своей террасе. Я слетал в космос и вернулся обратно, потратив на это всего пятнадцать минут.

Я попытался созвониться с Эйч и Сёто, чтобы потрепаться о личном перед встречей совладельцев. Но, как обычно, ни один не ответил. Сняв очки, я со вздохом бросил их на стол. Вероятно, Эйч еще спит, а Сёто уже весь в делах. Можно было глянуть статусы их аккаунтов, но я на собственном горьком опыте убедился, что, если друзья тебя избегают, лучше об этом не знать.

Я продолжил завтракать в тишине, слушая шелест деревьев на ветру и бездумно наблюдая за стаей охранных дронов над головой, патрулирующих поместье. Обычно на открытом воздухе я проводил только завтрак, заряжаясь минимальной дозой солнечного света. В глубине души я по-прежнему разделял мнение Холлидэя о том, что прогулки на улице сильно переоценивают.

Вновь надев очки допреальности, я пролистал электронные письма, скопившиеся за ночь, затем пополнил свою очередь «ОНИнет» новыми симами и рилами из списка «Самых популярных загрузок», как делал каждое утро, хотя у меня уже скопилось записей на тысячи часов – больше, чем я в состоянии просмотреть, доживи хоть до ста лет. Вот почему я регулярно обновлял очередь и менял клипы местами: чтобы успеть глянуть самое интересное.

В начале существования «ОНИнет» некоторые в GSS переживали, что OASIS превратится в город-призрак, поскольку все променяют его на просмотр записей «oni». Однако OASIS продолжал расти и процветать параллельно с «ОНИнет»: большинство пользователей проводили равное количество времени в обеих симуляциях. Возможно, природа человека такова, что он жаждет как пассивных, так и интерактивных развлечений.

Привычным образом я забил в поисковике АртЗмиду и Саманту Кук, проверяя, не появились ли новые записи с ее участием. Я отслеживал их все и загружал себе. Даже простые, где она давала кому-то автограф, – они позволяли мне побыть рядом с ней хотя бы несколько мгновений. Я жалок и сам это сознаю, отчего становлюсь вдвойне жалким.

Но поверьте, я мог бы смотреть куда более извращенные и пошлые записи. В тот момент самой скачиваемой в разделе контента для взрослых была оргия на пятьдесят человек, записанная одновременно всеми участниками, благодаря чему зритель мог переходить от одного человека к другому – прямо как гедонистический демон. В сравнении с этим моя киберслежка за бывшей девушкой во время ее публичных появлений казалась весьма невинным занятием.

Не поймите меня превратно. «ОНИнет» нужен не только для секса без обязательств и употребления наркотиков без вреда. Это также крайне мощный инструмент для развития в людях взаимопонимания и сопереживания. Артисты, политики, художники и активисты используют новое средство коммуникации для того, чтобы затронуть умы людей по всему миру, и результаты впечатляют. Даже «Фонд АртЗмиды» начал публиковать свои записи «oni»: фрагменты жизни от лица нищих и эксплуатируемых людей из разных стран, которые показывали глубину их бедственного положения. Потрясающий и действенный способ применения ОНИ. На мой взгляд, со стороны Саманты несколько лицемерно прибегать к технологии для продвижения собственных идей после того, как она рьяно выступила против ее выпуска. Так я ей и сказал на одном из совещаний, но Саманта ясно дала понять, что плевала на мое мнение с высокой колокольни.

Доев последний кусочек уже остывшего омлета, я вытер рот салфеткой и бросил ее на стол. Бельведер сразу принялся убирать – механизмы в роботизированных конечностях жужжали при каждом коротком, тщательно рассчитанном движении.

Чем заняться?

Можно было отправиться в музыкальную комнату для

ежедневного урока игры на гитаре – одного из моих новых увлечений. По технике и по сложности занятие отличалось от игры на гитаре в OASISe. К счастью, мне помогал самый лучший учитель – полностью лицензированная голограмма великого Эдварда Ван Халена, примерно времен выпуска альбома «1984». Благодаря его строгому руководству у меня получалось довольно неплохо.

Или можно было взять урок болливудских танцев. Через несколько месяцев планировалась свадьба Эйч и Эндиры, и я готовился к торжеству. Саманта тоже придет, и я втайне лелеял идиотскую мечту о том, что сумею вернуть ее расположение, разорвав танцпол.

На дисплее очков выскочило напоминание о скором сеансе психотерапии. Я всегда встречался с психологом перед совещанием совладельцев GSS, чтобы настроиться на спокойный, миролюбивый лад и не затевать ненужных ссор с Самантой. Порой ухищрение даже срабатывало.

Я коснулся значка терапии на панели, и в кресле напротив меня появился мой виртуальный психолог. Программное обеспечение позволяло выбрать внешность и характер врача из тысяч готовых вариантов, начиная с Фрейда и заканчивая Фрейзером[9]. Я выбрал Шона Мэгуайра – персонажа Робина Уильямса из фильма «Умница Уилл Хантинг». Благодаря его непринужденности, ласковой улыбке и фальшивому бостонскому выговору у меня создавалось впечатление, будто я разговариваю со старым добрым другом, пусть даже он обычно только произносил стандартные фразы, вроде: «Ага, продолжай» или «И что ты при этом чувствуешь, Уэйд?»

Также программа позволяла изменить место сеанса – настройкой по умолчанию являлся кабинет Мэгуайра в колледже, где он преподавал и где проходило большинство его сеансов с Уиллом Хантингом. Среди вариантов были различные бары на юге Бостона, в том числе фигурирующие в фильме. Однако сегодня утром мне захотелось чего-то новенького, поэтому я выбрал скамейку у озера в Бостонском городском саду, и мгновение спустя мы с Шоном уже сидели на ней бок о бок, уставившись на лебедей в пруду.

Для начала мой психолог спросил, по-прежнему ли мне снятся кошмары о смерти тети Элис. «Нет», – солгал я, не желая опять обсуждать эту тему. Тогда он перешел к моей «зависимости» (его слово) от социальных сетей и поинтересовался, полегчало ли мне. С месяц назад я наложил необратимую годовую блокировку на все свои аккаунты в соцсетях. Я признался Шону, что еще испытываю симптомы

ломки, которые, впрочем, постепенно ослабевают.

Зависимость от новостных лент зародилась задолго до моего появления на свет, а выход ОНИ только усугубил проблему. Большинство ранних соцсетей вроде «Фейсбука», «Ютьюба» и «Твиттера» перебрались в OASIS вскоре после его запуска, и все они до сих пор существуют там в вашей ленте контента – единой ленте социальных сетей, встроенной в каждую учетную запись. Через нее миллиарды пользователей OASISa по всему миру обмениваются сообщениями, мемами, файлами, фотографиями, песнями, видео, сплетнями о знаменитостях, порнографией и мелочными оскорблениями, точно так же, как и в интернете последние полвека.

Общение в любой форме мне никогда не давалось, поэтому большую часть жизни я полностью избегал социальные сети. И зря я нарушил привычки, став публичной персоной. Оказалось, жизнь у всех на виду совсем не для меня. Я был обычным замкнутым подростком, который хорошо разбирается в видеоиграх и запоминает бесполезные факты. Ни психологически, ни эмоционально я не был подготовлен к вниманию всего мира. Каждую секунду где-нибудь в интернете миллионы людей писали мне лично или в постах всякую фигню. Началось все, когда я отыскал Медный ключ, но только после победы в конкурсе хейтеры активизировались во всю мощь.

Вполне закономерно, надо полагать. Едва унаследовав состояние Холлидэя, в глазах людей я перестал быть голодранцем из штабелей, героически сражавшимся с «шестерками», и превратился в типичного мерзавца-миллиардера, живущего вольготной жизнью в тепле и достатке. Казалось, никакая благотворительность и помощь человечеству не имеют ни малейшего значения. Злопыхатели в медиа коверкали ник моего аватара на «Парвеню»[10], в то время как менее высокопарные рядовые тролли в интернете переняли старое прозвище, каким наградил меня Я-б0х, – «Пенисваль».

Ситуация усугубилась, когда откуда ни возьмись вылезла музыкальная группа «Посиделки с тапиокой» с песней «Отсасывающий у шестерок». В ней использовался отредактированный в автотюне фрагмент фразы из прямой трансляции, которую я делал во время битвы у замка Анорака. На ней я заявил всему миру: «Если добуду пасхальное яйцо Холлидэя, призовые деньги поделю поровну с Артемидой, Эйч и Сёто… Если совру, считайте меня бесхребетным слизняком, отсасывающим у “шестерок”». Однако доморощенные музыканты отбросили первую часть, и на протяжении всей композиции я противным голоском распеваю: «Считайте меня бесхребетным

слизняком, отсасывающим у “шестерок”!»

Песня стала хитом – первым и последним в карьере «Посиделок с тапиокой». Они разместили в «ОНИнет» музыкальный клип, который успели загрузить более миллиарда раз, прежде чем я его заблокировал. Затем я подал на группу в суд за ущемление чести и достоинства и обобрал до нитки всех ее участников. Разумеется, после этого народ возненавидел меня пуще прежнего.

На долю Саманты, Эйч и Сёто, конечно, тоже выпало немало хейта, но они отнеслись к нему спокойно. Каким-то немыслимым образом им удавалось наслаждаться обожанием миллиардов поклонников и при этом не обращать внимания на оскорбления даже самых ярых ненавистников. Казалось, для подобного мне недоставало эмоциональной зрелости.

Да, сам знаю, хейт – лишь пустые слова, которые никак не влияют на реальную жизнь. Если только мы сами не начнем относиться к ним серьезно. Собственно, я и относился.

Опять же, я осознавал и то, что подавляющее большинство троллей отыгрываются на нас из-за сокрушительного разочарования от собственной жизни. Их можно понять. Многие в самом деле влачили предельно жалкое существование. Следовало только пожалеть несчастные, ничтожные души, которым больше заняться нечем, кроме как изливать свое недовольство жизнью в гневных постах.

Тем не менее от ярости мне снесло башню, и я принялся уничтожать троллей направо и налево.

Способности суперпользователя, унаследованные от Холлидэя, позволяли мне обходить строгие правила анонимности пользователей OASISa. Поэтому, когда очередной чмошный умник под ником вроде ПенисфальОтстой публиковал обо мне гадости, я заходил в личные настройки его профиля, определял его точное местоположение в OASISe и принимался ждать, когда он ступит в зону «игрок-против-игрока». Затем, не успевал ПенисфальОтстой понять, что происходит, я включал невидимость, телепортировался к нему и уничтожал говнюка к чертям собачьим заклинанием Перст смерти девяносто девятого уровня. С мантией Анорака я стал одновременно всемогущим и неуязвимым, так что никто на свете не мог мне помешать.

Таким же образом я с превеликим удовольствием порешил сотни троллей. Кто-то говорил обо мне гадости – я отслеживал и убивал их аватар. Кто-то поливал грязью АртЗмиду или ее фонд – я отслеживал и убивал их аватар. Кто-то публиковал расистские мемы об Эйч или видео с критикой работы Сёто – я отслеживал и убивал их аватар. Обычно перед убийством я задавал им

риторический вопрос: «Кто главный в Бартертауне?»[11]

В конце концов люди принялись обвинять меня в том, что именно я – тот самый неотслеживаемый, невидимый, суперсильный преступник, и последующая за этим негативная реакция СМИ, получившая название «Парсифальгейт»[12], разрушила мою репутацию. Благодаря мантии не нашли никаких прямых доказательств против меня, и, разумеется, сам я все отрицал, однако нельзя не признать, что косвенные улики однозначно указывали на меня. Сами посудите: куча аватаров погибает от рук необнаруживаемого, всемогущего аватара, и объединяет их только то, что они поливали грязью единственного человека, у которого вполне может быть необнаруживаемый, всемогущий аватар… Ну и дела!

Петицию с требованием привести меня к ответственности подписали сотни миллионов ежедневных пользователей OASISa. На меня подали несколько десятков коллективных исков, но ни один не выиграл: я был мультимиллиардером с неограниченными ресурсами и лучшими юристами в мире, к тому же не существовало никаких доказательств правонарушений с моей стороны. Однако с ненавистью народа я ничего поделать не мог.

Наконец Эйч усадила меня перед собой, как маленького, и провела серьезную беседу. Она напомнила, что теперь я успешный и влиятельный бизнесмен, пусть даже внутри я по-прежнему чувствую себя все тем же сиротой из штабелей. Она советовала мне повзрослеть и перестать загоняться. «Научись благодарить судьбу, Си».

Я нехотя внял ее совету и обратился к психотерапии. Разумеется, я мог оплатить реального психолога, но мне было легче делиться своими сокровенными мыслями с компьютерной программой, нежели с человеком. Виртуальный специалист не осудит тебя и не станет за спиной смеяться над твоими тайнами, он ни единой душе не расскажет об услышанном – только такому психотерапевту я и мог довериться.

После нескольких сеансов с Шоном я осознал, что ради душевного спокойствия мне необходимо полностью вычеркнуть социальные сети из своей жизни. Так я и поступил. И решение оказалось верным. Вскоре мой гнев утих, а уязвленная гордость начала заживать.

Отойдя от предмета зависимости на приличное расстояние, я сумел кое-что осознать: человеку природой не заложено вариться во всемирной социальной сети, состоящей из миллиардов людей. Эволюция создала нас охотниками и собирателями, чья психика способна выдержать общение только с другими членами нашего племени – племени, состоящем максимум из нескольких сотен

других людей. Общаться же с тысячами или даже миллионами каждый божий день – это перебор для наших обезьяноподобных тыковок. Именно поэтому с самого своего появления на рубеже веков социальные сети постепенно сводят человечество с ума.

Я даже начал задумываться, а не изобретение ли глобальной соцсети является тем самым «Великим фильтром»[13], который в теории привел к вымиранию технологически развитых цивилизаций, вместо ядерного оружия или изменения климата? Возможно, каждый раз, когда разумные существа изобретали глобальную компьютерную сеть, они немедленно наполнялись такой жгучей ненавистью друг к другу, что в конечном итоге уничтожали всю цивилизацию за несколько десятилетий.

Что ж, время покажет.

О чем я никогда не рассказывал своему психологу – или кому бы то ни было, – так это о том, как меня утешала мысль о Большой Красной Кнопке в моем распоряжении.

Я вовсе не планировал на нее нажимать, прекрасно представляя, что будет, если отключить OASIS – читал всевозможные прогнозы с наихудшими сценариями развития событий и видел катастрофы, смоделированные внутренним аналитическим центром GSS. Перспективы весьма неприглядные. Все сходились во мнении, что если OASIS зависнет хотя бы на пару дней, то зависнет и все человечество.

Это мнение только укрепилось после нашего слияния с IOI, поскольку почти все операции, которые поддерживают каркас глобального интернета, стали в той или иной степени зависеть от OASISa. Как и подавляющее большинство систем безопасности и обороны по всему миру на государственном, областном, городском и частном уровнях. Рухни OASIS, вслед за ним, вероятно, полетит вся инфраструктура интернета, а наша и без того неустойчивая цивилизация тоже посыплется, как замок из песка. Именно поэтому GSS понатыкали по всей планете множество резервных серверов.

Никто не знал, что создатель OASISa снабдил симуляцию кнопкой самоуничтожения и что теперь доступом к ней обладаю лишь я один. Никто не знал, что судьба всего человечества в буквальном смысле в моих руках. Никто, кроме меня. И я был только рад.

Завершив сеанс с виртуальным психотерапевтом, я сошел на первый этаж и направился в свой кабинет в самом конце восточного крыла – ту же огромную, обитую дубовыми панелями комнату, которая некогда служила кабинетом Холлидэю. Ту самую, в которой он продумал и запрограммировал свою изощренную охоту за пасхалкой. Ее копия даже фигурировала в

финальном задании.

Я почитал этот кабинет как храм. И потратил три года и миллионы долларов на воссоздание огромной коллекции классических игровых консолей и домашних компьютеров, которые Холлидэй изначально здесь выставлял.

В овальном кабинете находились сотни столов из стекла, на каждый поместили по одному экспонату, вкупе с его внешними устройствами, джойстиками, программным обеспечением и играми, разложенными на многоуровневых стеллажах. Все наборы скрупулезно отсортированы и выставлены на обозрение, как в музее.

В углу пылилась стандартная система погружения OASISa. В те времена я использовал ее только в экстренных случаях, когда требовалось зайти в OASIS по прошествии двенадцатичасового лимита ОНИ. Трудно поверить, что всего несколько лет назад я вполне спокойно выходил в OASIS с помощью визора и тактильного оснащения. Едва привыкаешь к гарнитуре ОНИ, при использовании старого оборудования все кажется крайне фальшивым – пусть даже у вас лучшие модели, которые только можно достать.

В центре помещения на овальном подъемнике стоял мой новый опытный образец МоТИФа – мобильного тактического индивидуального физиохранилища. Оно являлось улучшенной версией стандартного хранилища для погружения в OASIS – своеобразного бронированного гроба, который защищает ваше спящее тело, пока вы гуляете по сети. Вот только моя новая разработка не просто обеспечивала пассивную защиту. Входящий в линейку боевых хранилищ для погружения в OASIS «СуперХранилище Премиум» МоТИФ больше походил на вооруженного до зубов паукообразного робота, нежели на гроб. Он представлял собой бронированную спасательную машину и вездеходное боевое оружие с восемью выдвижными бронированными опорами для передвижения по любой местности, а также парой пулеметов и гранатометов, установленных по бокам бронированного шасси; я уж молчу о пуленепробиваемом фонаре[14]!

Наш рекламный отдел придумал идеальный слоган: «Если придется убивать в целях самозащиты, то вам нужен МоТИФ!»

Управлять МоТИФом можно было в сознательном состоянии через панель в кабине, а в OASISe – через своего аватара с помощью гарнитуры ОНИ. Так что, если на мое тело нападут, когда я в системе, мне не придется даже выходить. При этом я смогу осыпать своих обидчиков проклятиями через оглушительно громкие динамики, установленные на его бронированном

каркасе.

Пожалуй, в МоТИФе не было особой необходимости, учитывая целую армию охранников и защитных дронов, стерегущих мой дом. Однако такие вот навороченные прибамбасы – преимущество моего положения в GSS, и должен признать, с ними я чувствовал себя гораздо спокойнее, оставляя свое тело без присмотра на двенадцать часов.

Большинство пользователей ОНИ не могли себе позволить даже стандартное хранилище для погружения, не говоря уж о личной бронированной боевой машине. Некоторые ограничивались тем, что запирали себя в комнате или в шкафу, прежде чем войти в симуляцию с гарнитурой ОНИ. Иные просили друзей или родственников присмотреть за их беззащитными телами, пока их сознание в другом месте.

Естественно, как любила подчеркивать АртЗмида, часто пользователи вообще не принимали никаких мер предосторожности, надевая гарнитуру, за что многие слишком дорого поплатились. Возник новый вид преступников – воров, насильников, серийных убийц и охотников на человеческие органы, – которые нападали исключительно на пользователей ОНИ, не защищавших свои бессознательные тела. Впрочем, за прошедшие годы по всему миру открылись тысячи капсульных отелей «ТелоСейф», где можно было снять номер величиною с гроб всего за несколько монет в день – самое дешевое жилье из существующих. Предложение не поспевало за спросом.

Чтобы еще больше обезопасить пользователей, GSS начали продавать премиальные гарнитуры ОНИ со встроенными камерами, которые активировались при постороннем движении, а видео в прямом эфире можно было просмотреть изнутри OASISa. Хранилища для погружения оснастили внутренними и внешними камерами, позволяющими владельцам контролировать свое физическое тело и его окружение из симуляции, а также датчиками движения, которые предупреждают пользователей, если к их телу в реале приближаются на расстоянии плевка.

Войдя в кабинет, я сперва отправился в прилегающий к нему туалет и просидел там до тех пор, пока не опорожнил кишечник и мочевой пузырь. Визит в уборную стал ритуалом перед входом в систему для многих пользователей ОНИ – особенно для тех, кто планировал провести в OASISe все разрешенные двенадцать часов и не хотел обделаться. Затем я залез в МоТИФ и устроился в откидном кресле, принимающем форму тела. Вокруг рук и лодыжек тут же обвились мягкие хомуты, чтобы я ненароком не выпал. Во время длительного использования ОНИ кресло периодически меня двигало и сгибало конечности, чтобы

улучшить кровообращение и предотвратить мышечную атрофию. Существовали также специальные костюмы, которые с помощью электрического тока стимулировали мышцы, но я ими не пользовался – они раздражали мою чувствительную кожу.

Я нажал на кнопку, опускающую фонарь МоТИФа, затем на другую, активирующую круглую платформу, на которой стояла машина. Я с предвкушением подобрался, готовясь к спуску. Площадка стремительно полетела вниз, перед глазами замелькали лампы, встроенные в укрепленные титаном стены шахты.

Лифт спроектировали таким образом, чтобы, если во время спуска смотреть вверх, то вид был прямо как в суперсекретном лифте «пепси», охраняемом Би Би Кингом в фильме «Шпионы как мы». Лифт вел к бункеру, где Холлидэй планировал переждать Третью мировую войну, которая угрожает разразиться в любой момент вот уже лет сто. Теперь же я использовал помещение для своих ежедневных двенадцатичасовых погружений в ОНИ. Меня успокаивала мысль, что мое реальное тело глубоко под землей и надежно защищено. Даже ракетный удар по дому меня не страшил, если вдруг какой-нибудь свихнувшийся диктатор, которому надоело жить, сумеет прорваться сквозь государственную оборонную сеть, а также резервную сеть GSS, охватывающую Коламбус и защищающую наши серверы от террористических атак, и еще резервную сеть резервной сети противобаллистической обороны вокруг моего особняка.

Нет, я вовсе не параноик: весь мир знал мой адрес, такие меры предосторожности вполне оправданы.

Когда открылись защитные двери лифта, я направил МоТИФ вперед, и он по-паучьи выполз в разгрузочный отсек бункера – в огромное пустое помещение из бетона со встроенными в потолок лампами. Напротив лифта находились бронированные двери, ведущие в высокотехнологичное, полностью укомплектованное бомбоубежище.

Втайне мне нравилось сюда спускаться. В трех километрах под землей, в этом бронированном бетонном бункере я чувствовал, будто нахожусь в своей собственной частной бэтпещере (теперь я понимаю, что Брюс Уэйн никогда бы не сумел в одиночку построить свою берлогу для борьбы с преступностью – проложить трубы и залить бетон в полной секретности, без всяких помощников, кроме престарелого дворецкого. Ага, черта с два).

Я опустил МоТИФ на пол, убрал его ноги и перевел в стандартный режим защиты. Затем снял с подставки над головой гарнитуру ОНИ и надел ее. При включении титановые сенсорные

дуги автоматически сжались, облепляя мой череп, и плотно зафиксировались. Если посреди сеанса ОНИ гарнитура сдвинется хотя бы на миллиметр… мне, скажем так, не поздоровится.

Я нажал кнопку для закрытия бронированного фонаря, и он с шипением захлопнулся, надежно запечатывая меня в просторной кабине. Затем, прочистив горло, я произнес:

– Войти в систему.

Голову слегка защипало, когда гарнитура сканировала мой мозг для подтверждения личности. Затем женский голос попросил назвать кодовую фразу, что я и сделал, тщательно выговаривая каждый слог. Недавно я вернул кодовую фразу, которую использовал в последние дни охоты за пасхалкой Холлидэя, – строчку из песни восемьдесят седьмого года Don’t Let’s Start группы They Might Be Giants: «No one in the world ever gets what they want and that is beautiful»[15].

Как только кодовая фраза прошла проверку и я согласился с предупреждением о безопасности, система завершила вход. Когда реальность начала удаляться, уступая место OASISу, словно издалека послышался мой вздох облегчения.

0003

Я материализовался в своей крепости на Фалько – небольшом астероиде в Четырнадцатом секторе, который по-прежнему служил домом моему аватару. Унаследовав замок Анорака, я в него переехал, но мне не зашло ни оформление, ни в целом обстановка. Здесь же я чувствовал себя как дома, в своей старой берлоге, которую сам спроектировал и построил.

Я появился в центре управления – там же, где мой аватар сидел накануне, когда я достиг двенадцатичасового лимита использования ОНИ и меня автоматически выбросило из системы. Передо мной располагалась панель с кучей кнопок, переключателей, клавиатур, джойстиков и дисплеев. Слева находилась группа мониторов, подключенных к виртуальным камерам, понатыканным по всей крепости – как внутри, так и снаружи. Мониторы справа показывали картинку с реальных камер моего хранилища для погружения – мое спящее тело с нескольких ракурсов с подробным отображением жизненных показателей.

Сквозь стеклянный купол я взглянул на бесплодный, изрытый кратерами пейзаж вокруг крепости. Это место служило домом для моего аватара в последний год конкурса Холлидэя. Я разгадал одну из его главных загадок, сидя в этом самом кресле. Теперь я надеялся родной обстановкой вызвать вдохновение по Загадке осколков. Однако до сих пор никакого продвижения.

На дисплее аватара в меню суперпользователя я выбрал телепортацию, затем прокрутил список сохраненных локаций, пока не нашел планету Григериэс в Первом секторе, где находятся виртуальные офисы Gregarious Simulation Systems. Когда я нажал на значок телепортации, мой аватар мгновенно переместился по заданным координатам на расстоянии сотен миллионов виртуальных миль.

Будь я обычным пользователем, это перемещение обошлось бы мне в кругленькую сумму. Но с мантией Анорака я мог совершенно бесплатно телепортироваться куда угодно и когда угодно. Подумать только, не так давно я, нищий школьник, не мог даже покинуть Людус!

Мой аватар постепенно материализовался на верхнем этаже небоскреба GSS, виртуальной копии реального. В приемной меня уже ожидал исполнительный директор компании Фейсал Содхи.

– Мистер Уоттс! – воскликнул он. – Рад вас видеть, сэр.

– И я тебя, приятель. – Я уже давно забросил попытки убедить Фейсала обращаться ко мне по имени.

Мы пожали руки. Возможность пожать человеку руку без опасения подхватить или передать опасный вирус – одно из преимуществ OASISa. В старые времена, до выхода ОНИ, даже в самых лучших тактильных перчатках казалось, что ты пожимаешь руку манекену. Без тактильного ощущения чужой кожи традиционное приветствие теряло свою суть. А после появления ОНИ люди вновь начали пожимать руки, давать пять и биться кулаками, поскольку теперь могли почувствовать прикосновения.

Конференц-зал был защищен как магическими, так и технологическими средствами. Такой безопасности не добиться в стандартной чат-комнате OASISa, поэтому-то мы и проводили совещания совладельцев именно здесь, чтобы никто не мог нас подслушать или записать, включая наших собственных сотрудников.

– Остальные уже там? – спросил я, кивком указывая на закрытые двери позади Фейсала.

– Мисс Эйч и мистер Сёто прибыли несколько минут назад, – ответил тот, распахивая двери. – А мисс Кук предупредила, что немного задержится.

Кивнув, я вошел в конференц-зал. Эйч и Сёто стояли у панорамных окон от пола до потолка, угощаясь до нелепости гигантским ассортиментом закусок, разложенных на столах поблизости, и любуясь впечатляющим видом. Небоскреб GSS окружали акры девственных лесов, а на горизонте виднелись заснеженные вершины гор. Другие здания в поле зрения не попадали: как и задумали архитекторы, вид успокаивал и умиротворял – чего, к сожалению, не скажешь о проводимых здесь совещаниях.

– Си! – воскликнули Эйч и Сёто в унисон.

Я подошел, и мы дали друг другу пять.

– Как жизнь, амигос?

– Еще слишком рано для этой фигни, чувак, – простонала Эйч, которая находилась в Лос-Анджелесе, где сейчас было десять часов утра. А подруга обычно ложилась поздно и вставала еще позже.

– Ага, – добавил Сёто с небольшой задержкой из-за программы синхронного перевода. – И слишком поздно.

У него в Японии царила глубокая ночь. Однако Сёто, как правило, вел ночной образ жизни, а жаловался лишь из-за нелюбви к совещаниям – такой же, как и у нас с Эйч.

– Арти опаздывает, – сказала Эйч. – Она вроде сейчас в Либерии.

– Ага, – закатил глаза я. – Очередная остановка в ее бесконечном турне по самым депрессивным местам планеты.

Я никак не мог понять, зачем Саманта терпит все хлопоты и опасности путешествий в реальном мире, когда можно без риска для жизни побывать в различных местах через робота телеприсутствия или загрузив сделанные там записи «oni». Или же посетить любую страну в OASISe. В Десятом секторе существовала невероятно подробная копия Земли под названием ЗЗемля (сокращение от «Замена Земли»), которая постоянно обновлялась данными из спутниковых снимков, видеозаписей с беспилотников, а также с дорожных, охранных и телефонных камер. Посетить Дубай, Бангкок или Дели на ЗЗемле намного проще и безопаснее, чем в реальности. Однако Саманта считала своим долгом взглянуть на истинное положение дел в мире собственными глазами, даже в самых опасных, раздираемых войной странах. С ума сошла, иными словами.

«Вот и нет, – возразил раздражающий внутренний голосок. – Она самоотверженная и верна своим принципам. Тебе не понять ни того, ни другого. Неудивительно, что она тебя бросила».

Я стиснул зубы. Совещания совладельцев всегда плохо сказывались на моей самооценке, и не только из-за вынужденных встреч с АртЗмидой. Эйч и Сёто тоже вели насыщенную и полноценную послеконкурсную жизнь, а мое затворническое, зависимое от сети существование, которое я сам себе сварганил, выглядело мучительно убогим в сравнении.

Теперь, чтобы потусить с Эйч или Сёто, мне приходилось записываться за несколько недель. Впрочем, я не жаловался. Хорошо хоть они вообще находили на меня время. У них-то было больше двух друзей. К тому же они гораздо чаще зависали в оффлайне, чем я. Вместо того чтобы просматривать в «ОНИнет» фрагменты из жизни других людей, Эйч и Сёто сами исследовали мир, получая (и записывая) собственные впечатления. Они даже стали двумя самыми популярными создателями контента среди знаменитостей. Каждая их запись, даже самая обычная, становилась вирусной за считаные секунды.

Все трое моих друзей были потрясающе интересными, харизматичными молодыми людьми, которые вели жизнь рок-звезд и при этом помогали тем, кому повезло меньше. Не раз мне приходила в голову мысль, что больше всего, даже больше победы в конкурсе, я гордился людьми, с которыми решил разделить свой приз. Эйч, Сёто и АртЗмида были добрее, мудрее и умнее, чем я когда-либо могу стать.

После окончания конкурса Хелен официально сменила имя на Эйч – именно так, без фамилии – как Стинг и Мадонна. И поскольку ее настоящие личность, внешность и пол стали достоянием общественности, она отказалась от уже ставшего всем

известным аватара в виде белого мужчины, за которым скрывалась с детства. Как Саманта, Сёто и многие другие знаменитости реального мира, Эйч теперь использовала раватар – аватар, отражающий реальную внешность пользователя, он обновлялся при каждом входе в симуляцию.

Я никогда не был высокого мнения о своей настоящей внешности, поэтому продолжал использовать старый аватар в виде улучшенной версии себя: немного выше, мускулистее и привлекательнее.

Последнее время Эйч в основном зависала в своем доме на берегу океана в Санта-Монике или путешествовала с невестой Эндирой Винаяк, известной певицей и звездой Болливуда. Насколько я мог судить, миллиарды совсем не испортили подругу. Она все так же любила мелочные споры до посинения о старых фильмах, обожала мочить других пользователей в турнирах и оставалась одним из самых высокорейтинговых бойцов как в режиме Deathmatch, так и в Capture the Flag. Иными словами, Эйч по-прежнему была крутым перцем, только теперь стала крутым безумно богатым и всемирно известным перцем.

Я продолжал считать ее своей лучшей подругой, хотя мы заметно отдалились. Мы не встречались вживую уже более двух лет, но виделись онлайн пару раз в месяц. Инициатором всегда выступал я, и у меня закралось подозрение, что Эйч проводит со мной время только из-за некоего чувства долга. Или же из-за беспокойства обо мне. Впрочем, мне было все равно. Я просто радовался, что она вообще находит на меня время и что все еще хочет со мной дружить.

Сёто я видел еще реже – впрочем, вполне естественно. За годы, минувшие после конкурса, его жизнь кардинально поменялась. Пока он был несовершеннолетним, управлять наследством ему помогали родители, но год назад ему исполнилось восемнадцать, он стал совершеннолетним и теперь полностью контролировал свою жизнь и свою долю состояния Холлидэя.

Чтобы отпраздновать событие, он, как и Эйч, официально перенял ник своего аватара. Затем женился на девушке по имени Кики, с которой познакомился после переезда на Хоккайдо. Молодая семья поселилась в реконструированном японском замке на берегу океана. А на прошлом совещании GSS Сёто объявил радостную новость: скоро он станет отцом. Они с Кики узнали, что у них будет мальчик, и уже выбрали имя – Тоширо. Хотя Сёто по секрету нам признался, что собирается называть малыша Дайто-младшим. Так стал называть его и я.

У меня в голове не укладывалось, что Сёто станет отцом в

столь юном возрасте. Я беспокоился о нем… впрочем, без видимых на то причин. Друг явно вполне мог обеспечить будущее Дайто-младшего. Наверное, я просто не понимал, к чему такая спешка. Позже Сёто усадил меня перед собой и все растолковал. В Японии бушевал демографический кризис из-за того, что последние три десятилетия многие японцы не хотели становиться родителями. Являясь самой богатой и знаменитой молодой парой страны, Сёто с Кики чувствовали себя обязанными подать остальным пример и поскорее обзавестись потомством. И после появления на свет Дайто-младшего, они планировали вскоре начать работу над Сёто-младшим – или, возможно, Кики-младшей.

Вкупе с подготовкой к отцовству, Сёто продолжал руководить подразделением GSS на Хоккайдо, где выпустил ставшую невероятно популярной и выигравшую множество наград серию квестов для OASISa, основанную на его любимых аниме и самурайских фильмах. Он стал одним из моих любимых разработчиков квестов, и мне посчастливилось попасть в ряды его бета-тестеров, так что мы по-прежнему встречались в симуляции по крайней мере раз в месяц.

Мы редко заговаривали о покойном брате Сёто, Дайто, или о его убийстве. Однако при последнем обсуждении темы друг признался, что все еще о нем скорбит и, вероятно, никогда не перестанет. Я его вполне понимал, поскольку чувствовал то же самое из-за тети Элис и старой соседки миссис Гилмор. Их обеих тоже убили, тот же самый человек – Нолан Сорренто, бывший исполнительный директор Innovative Online Industries.

После конкурса Холлидэя Сорренто признали виновным по тридцати семи пунктам обвинения в убийстве первой степени. Сейчас он сидел в камере смертников в тюрьме строгого режима в Чилликоти, штат Огайо, примерно в пятидесяти милях к югу от Коламбуса. Во время судебного процесса адвокатам IOI удалось убедить присяжных в том, что Сорренто действовал без ведома или согласия правления IOI, когда приказал своим «шестеркам» сбросить Дайто с балкона сорок третьего этажа, а также взорвать штабеля рядом с трейлером моей тети, из-за чего погибли более трех десятков человек и пострадали сотни других.

После приговора Сорренто IOI сумели замять все иски о непреднамеренной смерти, поданные против них, и попытались поправить свои дела. Однако к тому времени они уже потеряли статус крупнейшего в мире производителя оборудования для погружения в OASIS из-за выпуска наших гарнитур ОНИ. А благодаря распространению нашей программы по бесплатному глобальному интернету их бизнес по предоставлению таких услуг

тоже зачах.

Тем временем IOI имели наглость подать отдельный корпоративный иск против меня. По их утверждению, пусть я и создал фальшивую личность и использовал ее, чтобы податься в корпоративное рабство и проникнуть в штаб-квартиру их компании, подписанный мной контракт по-прежнему имел юридическую силу. А значит, утверждали они, чисто технически я принадлежал IOI, когда выиграл конкурс Холлидэя, следовательно, мое состояние и компания теперь также являлись собственность IOI. Ввиду того, что правовая система США все еще предоставляет корпорациям больше прав, чем обычным гражданам, этот идиотский судебный процесс тянулся месяцами… пока GSS не поглотили IOI полностью. Став новыми владельцами IOI, мы отозвали иск. А также уволили прежний совет директоров, их адвокатов и всех прочих, кто работал с Ноланом Сорренто или под его руководством.

Теперь «шестерки» остались далеким воспоминанием, а Innovative Online Industries превратилась в рядовую дочернюю компанию Gregarious Simulation Systems, которая стала крупнейшей корпорацией в мире. И очень скоро мы будем и единственной, если продолжим расти с нынешней скоростью. Многие наши собственные пользователи начали называть GSS «новыми шестерками», а нас с друзьями – четырьмя гиками Апокалипсиса.

Прав был Двуликий: ты либо умираешь героем, либо доживаешь до тех пор, пока не станешь злодеем.

Мы с Эйч и Сёто немного поболтали. Вскоре двери конференц-зала распахнулись, и стремительной походкой вошел аватар Саманты, АртЗмида. Она лишь бросила на нас быстрый взгляд, но никак не приветствовала. За ней следовал Фейсал.

Все заняли свои места, мы с АртЗмидой, как обычно, оказались на противоположных концах круглого стола для совещаний – как можно дальше друг от друга, но лицом к лицу.

– Спасибо всем за то, что пришли, – начал Фейсал, усаживаясь рядом с Самантой. – Пожалуй, приступим к совещанию совладельцев. Сегодня нам предстоит обсудить всего несколько вопросов. Первый из них – квартальный отчет о доходах. – Позади него на экране во всю стену появилось множество диаграмм и графиков. – Как обычно, все продвигается успешно. Продажи гарнитур ОНИ по-прежнему стабильно растут, а хранилищ для погружения почти удвоилось с прошлого квартала. Доходы от продаж виртуальной недвижимости OASISa также остаются на рекордно высоком уровне.

Фейсал принялся подробно расписывать, как прекрасно идут

дела у нашей компании, но я уже слушал вполуха: внимание переключилось на АртЗмиду. Я украдкой бросал на нее взгляды, не беспокоясь о том, что меня поймают с поличным: она взяла за правило вести себя так, будто меня вовсе не существует.

Ее аватар нисколько не изменился, за одним небольшим исключением: после конкурса она добавила ему красновато-фиолетовое родимое пятно на левую половину лица, как в жизни. Таким образом не оставалось никакой заметной разницы между внешностью аватара и ее собственной. В интервью она часто рассказывала о том, каково расти с ненавистью к своему родимому пятну, которое большую часть жизни она пыталась скрыть. А теперь демонстрировала его подобно знамени – как в реальности, так и в OASISe. В результате ей удалось превратить родимое пятно в узнаваемый по всему миру фирменный знак.

Я взглянул на табличку с именем, плавающую над ее головой. Вокруг светилась тонкая кайма, которая указывала на то, что она не использует гарнитуру ОНИ. Мы добавили эту функцию по многочисленным просьбам. Пользователей с этой каймой называли «тактиками». Большинство тактиков – это те, кто уже израсходовал двенадцатичасовой лимит ОНИ и вернулись в OASIS с помощью тактильного оборудования, чтобы перед сном еще немного поиграть. Постоянные тактики, вроде Саманты, которые вообще не прибегали к гарнитуре ОНИ, теперь составляли менее пяти процентов пользователей. Несмотря на ее усилия, с каждым годом противников ОНИ становилось все меньше.

– Также с радостью сообщаю, что заработала наша новейшая серверная ферма, увеличивающая объем хранилища данных еще на миллион йоттабайт, – распинался Фейсал. – По оценкам наших инженеров по обработке данных, этого более чем достаточно для следующего года, если численность пользователей продолжит стабильно расти…

Помимо всего прочего выпуск гарнитуры привел к тому, что нам теперь требовалось гораздо больше места для хранения данных из-за огромных UBS-файлов (user brain scan – сканы мозга пользователя), которые крепились к учетной записи всех пользователей ОНИ и обновлялись при каждом входе в OASIS. Так что с увеличением количества пользователей увеличивались и наши гигантские запросы к хранилищу данных.

Проблему усугубляло то, что мы не удаляли данные учетных записей людей, погибших в реальной жизни, в том числе огромные UBS-файлы. Как объяснил Фейсал, все эти данные принадлежат нам, и они чрезвычайно важны для нас по нескольким причинам: как минимум для всякой хрени вроде анализа тенденций. Однако главным образом для повышения

безопасности и работоспособности гарнитуры ОНИ. Именно благодаря этим данным наше программное обеспечение с аппаратурой работали безупречно на совершенно разных людях. Благодаря огромному количеству добровольных подопытных кроликов, которые спокойно предоставляли нам полный доступ к содержимому своих черепных коробок в обмен на доступ к высококачественной хлебозрелищной симуляции с полным сенсорным погружением…

Вечно у меня мысли уносились на всякую чернуху во время совещаний.

– Если ни у кого нет вопросов, перейдем к последнему пункту в повестке дня, – сказал Фейсал. В ответ – тишина, поэтому он продолжил: – Прекрасно! Остался всего один вопрос для утверждения: обновление прошивки гарнитуры ОНИ, которое мы планируем выпустить завтра. С последнего обновления в начале года изменилось очень немногое. Наши инженеры добавили лишь парочку дополнительных мер безопасности, чтобы предотвратить незаконное нарушение лимита…

– Разве два последних обновления были направлены не на то же самое? – спросила АртЗмида. Она обладала талантом задавать вопросы так, будто бросала обвинения.

– Да, верно, – ответил Фейсал. – К сожалению, после каждых наших мер хакеры быстро находят новые обходные пути. Но мы надеемся, что это обновление наконец сработает должным образом и раз и навсегда решит проблему с превышениями.

С самого выпуска ОНИ по ее вине погибло всего несколько человек, и все из-за превышения лимита после взлома прошивки. Несмотря на предупреждения и отказ от ответственности, всегда находились те, кто сознательно их игнорировал. Некоторые были убеждены, что они какие-то особенные и смогут выдержать четырнадцать или даже шестнадцать часов пользования ОНИ без каких-либо побочных эффектов – и кому-то действительно это удавалось, на день или два. Однако испытывая удачу, они доводили себя до лоботомии. А это очень плохо сказывалось на репутации компании.

Благодаря нашему предельно четкому пользовательскому соглашению, GSS не несли никакой юридической ответственности за эти смерти. Тем не менее нам хотелось защитить нарушителей от них самих, поэтому мы обновляли прошивку ОНИ всякий раз, обнаружив новый хакерский код.

С самого появления ОНИ по OASISу начала ходить байка: якобы сам Холлидэй превысил дневной лимит пользования при тестировании первого прототипа, что и вызвало неизлечимый рак. Чепуха на постном масле! Согласно всем нашим тщательным

исследованиям и испытаниям, не существовало никакой связи между нейронным интерфейсом и лимфомой, которая оборвала жизнь Холлидэя.

Фейсал призвал к голосованию по обновлению прошивки. Мы с Эйч и Сёто выступили за, в то время как АртЗмида воздержалась. Она всегда воздерживалась в голосованиях, связанных с ОНИ, даже в подобных случаях, когда речь шла о новых мерах безопасности.

– Прекрасно! – воскликнул Фейсал по-прежнему жизнерадостно, несмотря на напряжение в конференц-зале. – Это был наш последний пункт. Если ни у кого нет дополнительных вопросов, мы можем…

– О, у меня есть дополнительный вопрос, – прервала его АртЗмида.

Мы с Эйч и Сёто невольно вздохнули в унисон. Не обратив на нас внимания, АртЗмида продолжила:

– Исследования показали, что мозг человека развивается вплоть до двадцати пяти лет. На мой взгляд, таким должно быть возрастное ограничение для использования гарнитуры ОНИ. Но вы никогда на это не пойдете, поэтому в качестве компромисса и для безопасности наших самых юных клиентов предлагаю в дальнейшем запретить использовать гарнитуры ОНИ лицам младше восемнадцати. По крайней мере до тех пор, пока мы не изучим долгосрочные неврологические и психологические последствия от ОНИ.

Мы с друзьями обменялись усталыми взглядами. Фейсал сохранял на лице сияющую улыбку, хотя ему явно тоже начинал надоедать этот бред.

– Нам с Эйч и Сёто меньше двадцати пяти, – напомнил я. – Ты намекаешь, что у нас всех повреждение мозга из-за ОНИ?

– Ну, – ответила АртЗмида с ухмылкой, – это несомненно объяснило бы некоторые решения, принятые вами за последние три года.

– Арти, – сказала Эйч, – на каждом совещании ты предлагаешь очередное ограничение на ОНИ, и мы каждый раз голосуем против.

– Я же не прошу вас отказаться от вашей прелести! Речь о детях, которым еще даже нельзя голосовать. Мы подсаживаем целое поколение детей на ОНИ, прежде чем у них хотя бы появится возможность испытать настоящую жизнь!

– Экстренная новость! – начал я, едва она замолчала. – Для большинства людей настоящая жизнь – полный отстой. А мир пошел по наклонной задолго до того, как мы начали продавать гарнитуры, Арти…

Впервые за годы АртЗмида встретилась со мной взглядом.

– Ты! – Она указала на меня пальцем. – У тебя больше нет права называть меня Арти. И ты в самом деле смеешь что-то мне говорить о состоянии реального мира? Тот, кто постоянно прячется здесь… – Она обвела конференц-зал рукой. – В то время как я – там, пытаюсь спасти реальный мир. Реальность! Нашу реальность! Возможно, ты не видишь опасности, потому что не хочешь ее видеть! Ты настолько обожаешь свою волшебную машину грез, что отказываешься видеть ее разрушительное влияние на человечество. Но я-то все вижу. И Огден Морроу. Именно поэтому он тоже так и не надел ОНИ! И, готова спорить, поэтому больше не хочет здесь работать, даже консультантом. Он не желает помогать вам в разрушении цивилизации. – Она покачала головой. – Вероятно, мы его ужасно разочаровали…

Скрестив руки на груди и вперив в меня сердитый взгляд, она ждала ответа. Я поиграл желваками, сдерживая раздосадованный вопль, затем включил программу для подавления эмоций и сделал успокаивающее дыхательное упражнение, которому меня научил Шон.

Моим первым побуждением было напомнить Саманте о ее бабушке, Эвелин Опал Кук, которая воспитывала внучку после смерти сына и невестки. Она не разделяла предубеждения Саманты относительно ОНИ и даже одной из первых заказала гарнитуру и ежедневно пользовалась ею до конца жизни. К сожалению, недолго. Всего два года. Когда Эвелин диагностировали рак поджелудочной железы, она начала использовать ОНИ все разрешенные двенадцать часов, чтобы как можно дольше отключать разум от измученного химиотерапией тела. В OASISe Эвелин обладала совершенно здоровым аватаром, который не испытывал и намека на боль. Пока ее организм боролся с пожирающей его болезнью, в мыслях она лежала на пляжах в разных уголках планеты или устраивала пикники на вершине горы. Или в Париже танцевала всю ночь напролет с друзьями. Нейронный интерфейс позволял ей хотя бы полсуток наслаждаться жизнью, вплоть до самой смерти чуть больше года назад, когда ее в конце концов забрала болезнь. По словам медсестер, Эвелин скончалась мирно и без мучений, поскольку в ту минуту через ОНИ разговаривала с Самантой в OASISe. Благодаря нейронному интерфейсу старушка общалась с внучкой и после того, как потеряла способность говорить.

Однажды я уже допустил ошибку, упомянув Эвелин во время очередного спора об ОНИ. Саманта озверела. А потом потребовала, чтобы я никогда больше не смел произносить имя ее бабушки. Я и не произносил. Не-а. Ни разу. Я делал дыхательные

упражнения и держал чертов язык за зубами.

– А как же обучение? – заговорил Сёто, когда я так и не родил контраргумента. – Благодаря функции воспроизведения можно научиться множеству ценных навыков: выращивать еду или говорить на иностранном языке. Врачи учатся новейшим медицинским методам работы у лучших специалистов в своей области. Разве справедливо лишать людей доступа к такому важному инструменту обучения только из-за возраста?

– Главным образом ОНИ учит пренебрегать реальным миром, – возразила Саманта. – И поэтому он разваливается на части.

– Мир давно разваливался на части, – вклинилась Эйч. – Уже забыла?

– И, возможно, ОНИ его спасет, – продолжил я. – Интерфейс приносит пользу в духовном, психологическом и культурном плане. И мы все еще раскрываем его потенциал. В самом прямом смысле ОНИ способна освободить сознание, временно срывая путы физической оболочки… – АртЗмида пыталась что-то вставить, однако я не остановился и только повысил голос: – У пользователей ОНИ развивается эмпатия такого уровня, которого тебе не понять, пока сама не испытаешь гарнитуру на себе…

Она театрально закатила глаза.

– Я тебя умоляю! Избавь меня от этой трансгуманистической чуши о коллективном разуме, Локьютус[16]. На меня это не действует.

– Ты же не станешь отрицать, что ОНИ улучшила качество жизни миллионов людей? – заговорила Эйч. – Многочисленные исследования показали среди регулярных пользователей резкое увеличение эмпатии и бережного отношения к окружающей среде, наряду с невероятным снижением расистских, сексистских и гомофобных взглядов. Причем по всему миру, во всех возрастных группах и социальных слоях. Впервые в истории у нас появилась технология, которая дает возможность некоторое время пожить в чужой шкуре. А еще по всему миру существенно снизилось число преступлений на почве ненависти. И уровень преступности в целом…

– Ну да, – прервала ее АртЗмида. – Если превратить половину населения планеты в зомбированных ониманов, естественно, уровень преступности упадет. Как упал после вспышки гриппа, унесшего жизни моих родителей.

Я уткнулся взглядом в стол и стиснул зубы, чтобы не ляпнуть ничего лишнего. Эйч кашлянула, но тоже решила оставить свои мысли при себе. А вот Сёто не сдержался:

– Странно слышать такое от тебя, Арти. Ведь известно, что

ОНИ – лучшая защита от смертельных пандемий вроде той, которая убила твоих родителей. Благодаря нам они прекратились. Мы перевели в онлайн большую часть социальных контактов и путешествий, чем остановили распространение почти всех инфекционных заболеваний. В том числе передающихся половым путем, поскольку многие занимаются сексом в OASISe. – Он улыбнулся. – Благодаря ОНИ люди могут ходить на концерты, не боясь вдохнуть смертоносный вирус. Это сближает и связывает…

– ОНИ также помогла существенно снизить уровень рождаемости на планете, – добавила Эйч. – Проблема перенаселения почти решена.

– Да, но какой ценой! – сердито воскликнула Саманта. – Люди больше не выходят на улицу и не прикасаются друг к другу. Они проводят всю жизнь во сне, пока мир вокруг них рушится. – Она покачала головой. – Иногда мне кажется, что родителям повезло: им не приходится жить в созданной вами утопии.

– Ты даже не надевала гарнитуру! – Я в отчаянии вскинул руки. – Ты сыплешь необоснованными обвинениями по поводу того, о чем не имеешь представления!

Некоторое время АртЗмида молча на меня смотрела. Затем взглянула на Эйч и Сёто.

– Бесполезно вам что-то объяснять, – пробормотала она. – Я спорю с наркоторговцами, которые сидят на собственном товаре. Вы так же зависимы, как и ваши клиенты. – Она повернулась к Фейсалу. – Давайте уже проголосуем, и я свалю отсюда к чертовой матери.

Фейсал кивнул с прежней счастливой улыбкой и призвал к официальному голосованию по предложению АртЗмиды запретить доступ к ОНИ несовершеннолетним. И вновь ее один голос был против наших трех.

– Что ж, хорошо, – сказал Фейсал. – На этом объявляю наше совещание закрытым.

Без лишних слов Саманта вышла из системы, ее аватар исчез.

– Слава богу! – воскликнула Эйч и повернулась ко мне. – Ну почему ты вечно выводишь ее из себя?

– При чем здесь я?! В этот раз ты ее взбесила! – Я указал на Фейсала. – Пусть он прочитает стенограмму.

– Нет уж, спасибочки, – покачала головой Эйч. – Я делаю ноги. Скандалы расшатывают мне нервы. Но надо б как-нибудь собраться втроем, потрещать о своем. Потусим в Норе, как в старые добрые времена. Поглядим дурацкие фильмы. Порежемся в Risk. Я вам чиркану, лады?

– Согласен, – кивнул я.

Мы с Эйч стукнулись кулаками, затем она дала Сёто пять и телепортировалась.

– И мне пора, – сказал Фейсал. – Нужно еще доделать дела по обновлению.

Он пожал нам руки и тоже исчез. Едва мы остались одни, Сёто повернулся ко мне.

– Как думаешь, Арти права? Мы забросили реальный мир?

– Конечно, нет! Артемида хочет как лучше, но она понятия не имеет, о чем говорит. – Я усмехнулся. – Она застряла в прошлом, а мы уже вовсю живем в будущем, дружище.

– Может, ты прав, – кивнул Сёто. Вдруг он просиял. – Кстати, я почти закончил кодировать новый квест Macross Plus! Хочешь протестировать его со мной, когда будет готово?

– Спрашиваешь!

– Круто! Тогда напишу тебе на неделе. Увидимся, Си!

Он помахал мне рукой и растворился, оставив меня одного в конференц-зале.

Я еще долго там стоял, не шелохнувшись, пока в голове эхом раздавались обвинения АрЗмиды. Наконец шум стих.

0004

– Здравствуй! – крикнул я Шестипалому в последний раз. – Меня зовут Иниго Монтойя! Ты убил моего отца! Готовься к смерти!

Затем я принялся делать выпады рапирой, один за другим. Мой противник стремительно отступал, пока не забился в угол банкетного зала. Можно было его убить и завершить квест. Но в «киносимуляции» давали бонусные очки за правильное воспроизведение всех реплик персонажа, а я на этот раз нацелился на идеальный результат.

– Предложи мне денег! – потребовал я, порезав левую щеку Шестипалого.

– Да! – прошипел тот, морщась от боли.

– И власть! – добавил я. – Пообещай!

Я вновь взмахнул рапирой, нанося аналогичную рану уже на правой щеке.

– Бери все, что у меня есть, – прошептал злодей. – Умоляю!

– Предложи все, о чем я попрошу…

– Бери все, что захочешь…

– Я хочу вернуть отца, сукин ты сын!

И с этими словами я вонзил рапиру Шестипалому в живот. Мгновение я наслаждался выражением его лица, затем вытащил меч и пнул врага. NPC рухнул на каменный пол и со стоном скончался. Труп немедленно исчез, оставив после себя груду предметов, которыми он владел. Собрав их, я ринулся прочь из зала и кинулся в комнату Лютика. Там помог ей с Уэстли сбежать через окно. Внизу нас ждал Феззик, держа под уздцы четырех белых лошадей. На них мы ускакали из королевства на свободу под звуки Storybook Love.

Вместе с песней закончился и квест. Исчезли лошади и неписи, мой аватар вернулся к прежнему облику и порталу, через который я изначально вошел в квест, на восточном берегу королевства Гульден.

С характерным перезвоном наверху дисплея появилось поздравление с завершением квеста «Принцесса-невеста» с идеальным результатом в миллион очков. Затем сообщение исчезло и… все.

Я прождал еще с минуту – по-прежнему ничего.

Вздохнув, я уселся прямо на песок пляжа.

В очередной раз я прилетал на планету Флорин и уже трижды прошел этот квест с безупречным результатом, играя за разных персонажей – сперва за Уэстли, затем за Лютика, затем за

Феззика. «Принцесса-невеста» – один из любимейших фильмов Киры Андервуд, она помогла разработать все основанные на нем интерактивные квесты OASISa (включая наделавшего немало шуму «Принца-жениха» со сменой ролей, где Лютик была удалой героиней, а Уэстли – «девицей» в беде). Я надеялся, что прохождение одного из заданий с идеальным результатом даст мне некую подсказку, связанную с Семью осколками. Куда там! Сегодня была последняя попытка. Иниго оставался единственным персонажем, которого можно сыграть, да притом самым сложным. После десятка попыток мне, наконец, удалось набрать максимальное количество очков. Но вновь усилия оказались тщетными.

Поднявшись на ноги, я глубоко вздохнул и телепортировался обратно в центр управления на Фалько.

Едва аватар материализовался, я плюхнулся в удобное капитанское кресле прямо как в «Звездном пути: Новое поколение» и какое-то время просто сидел, в немом отчаянии уставившись на изрытый кратерами пейзаж. Затем открыл свой дневник Грааля и в очередной раз принялся штудировать горы собранного за восемь лет материала о Джеймсе Холлидэе и его жизни: работе, знакомых, интересах. Впрочем, последнее время почти вся новая информация относилась к одной конкретной знакомой – к самой сирене, Кире Морроу, в девичестве Андервуд.

Я начал вести дневник Грааля в старой тетради на спирали, когда мне было тринадцать и я жил в штабелях на окраине Оклахомы-Сити. За ночь до своего проникновения в штаб-квартиру IOI мне пришлось сжечь оригинал, чтобы он не попал в руки «шестерок». Однако сперва я сделал высококачественные сканы страниц и сохранил их в своей учетной записи OASISa. Все они по-прежнему там лежали, в цифровой версии дневника Грааля, которая появлялась на экране в виде каскада окон. В ней содержалось бесчисленное множество документов, диаграмм, фотографий, карт и медиафайлов: все пронумеровано и снабжено ссылками для более удобного пользования.

На верхнее окно я поместил Загадку осколков:

«Сыщи семь осколков сердца сирены
В семи мирах, где сирена выходила на сцену.
За каждый осколок наследник заплатит высокую цену
Дабы вновь сделать сирену цельной».

Когда загадка только появилась, я заново проштудировал цифровую копию «Альманаха Анорака», лежащую в свободном доступе на старом веб-сайте Холлидэя – проверил, не возникла ли в нем новая информация или подсказки. Увы и ах. Все оставалось прежним, в том числе знаменитая серия букв с засечками,

разбросанными по всему тексту, которые я обнаружил во время конкурса Холлидэя. А нового – ничего.

Одной из способностей суперпользователя, которыми меня наделяла мантия Анорака, была возможность получить что-то, просто пожелав об этом вслух. Система почти всегда исполняла мои желания. Однако когда я пытался запросить информацию о Семи осколках, на моем дисплее высвечивалось сообщение:

«РАЗБЕЖАЛСЯ, ЧИТЕР!»

У меня не оставалось иного выбора, кроме как искать осколки самостоятельно. А приняв это решение, я с головой окунулся в поиски и провел масштабное исследование.

Я изучил все упоминания о числе семь в «Альманахе Анорака», сыграл и прошел все видеоигры из его коллекции с семеркой в названии: The Seven Cities of Gold (1984), The Seven Spirits of Ra (1987), Kid Kool and the Quest for the Seven Wonder Herbs (1988), The Seven Gates of Jambala (1989), Ishar 3: The Seven Gates of Infinity (1994), Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996). Войдя в раж, я сыграл во все игры с семеркой в названии, как то: Sigma 7, Stellar 7, Lucky 7, Force 7, Pitman 7 и Escape from Pulsar 7.

Я даже подверг себя пытке, прослушав четыре части Keeper of the Seven Keys – концептуального альбома Helloween, немецкой пауэр-метал-группы из Гамбурга, основанной в восемьдесят четвертом году. Я не фанател по немецкому пауэр-металу середины восьмидесятых, однако Холлидэй слушал этот альбом часами напролет, программируя свои первые игры, поэтому существовала вероятность, что он почерпнул из него вдохновение.

Если Холлидэй и оставил некие дополнительные подсказки о местонахождении Семи осколков, отыскать их мне не удавалось. Меня прожигала досада. И, что уж скрывать, стыд.

Я подумывал о том, чтобы плюнуть на эту затею. Зачем вообще тратить время на попытки пройти унылый побочный квест Холлидэя? Что я надеялся найти? Я уже добился богатства и славы в реальности, а мой аватар в OASISe стал всемогущим и неуязвимым. Мне больше нечего и некому доказывать. Я уже совершил невозможное, преодолев все препятствия на пути. Зачем начинать по новой?

Я больше ни в чем не нуждался – ни в чем, кроме времени. Жизнь не бесконечна, а дополнительного времени не купишь. Время бесценно. И что же я делал? Профукал целые годы на очередную нашумевшую видеоигру Холлидэя…

Однако мне не удавалось избавиться от назойливого желания разгадать загадку Сердца сирены, а также от мучительного подозрения, что, если я этого не сделаю, произойдет нечто

ужасное. В конечном итоге именно поэтому я и объявил о вознаграждении в миллиард долларов за любую информацию, которая поможет мне отыскать один из Семи осколков. Но за два года награду никто так и не заслужил.

Я открыл электронный почтовый ящик, созданный специально для возможных зацепок. Мне по-прежнему приходили сотни писем в день, однако пока что все они оказывались бесполезными. Мне пришлось настроить хитроумную серию фильтров, чтобы отсортировывать повторы и явные пустышки. Теперь до меня доходило всего несколько писем.

Часто казалось, что затея с наградой изначально провальная. Ответ находился прямо у меня перед носом, в третьей строке загадки: «За каждый осколок наследник заплатит высокую цену». Если под наследником подразумевался я, Уэйд Уоттс, единственный преемник дела Холлидэя, значит, только я и сумею найти Семь осколков и «вновь сделать сирену цельной».

Вполне возможно, что осколки и их местоположение невидимы для всех остальных – это объяснило бы, почему миллионы пасхантеров, которые днями и ночами прочесывают OASIS в поисках любых следов осколков, вот уже три года остаются ни с чем.

С другой стороны, если Сердце сирены доступно лишь мне одному, почему Холлидэй разместил Загадку осколков на веб-сайте, где ее увидят все? Мог бы просто отправить мне на почту в OASISe. Или упомянуть в своем видеообращении об ОНИ. Вполне вероятно, что осколки в состоянии найти любой, просто Холлидэй чертовски хорошо их спрятал – как и в случае с «тремя тайными ключами» и «тремя тайными вратами». А первые две строки Загадки осколков жутко расплывчатые: «Сыщи семь осколков сердца сирены в семи мирах, где сирена выходила на сцену». Если я правильно их толковал, Семь осколков спрятаны на семи планетах в OASISe – в семи мирах, где сирена, она же Леукосия, она же Кира Морроу, – когда-то сыграла важную роль.

К сожалению, круг поисков эта информация не сужала. Являясь арт-директором GSS во время разработки OASISa и первых трех лет его работы, Кира играла ключевую роль в проектировании и строительстве каждой планеты, добавленной в симуляцию за то время. Огден Морроу в интервью всегда подчеркивал вклад своей жены в создание OASISa, тогда как Холлидэй едва упоминал ее заслуги. Впрочем, неудивительно: точно так же он относился и к работе Ога, и вообще всех сотрудников GSS. Даже после ухода Киры из компании дизайнеры, работавшие под ее началом, продолжали использовать ее шаблоны, так что в некотором смысле она

сыграла роль в создании почти всех планет в OASISe.

Проведя обширное исследование жизни и интересов Киры, а также изучив ее досье сотрудника GSS и журналы активности рабочей учетной записи OASISa, я сузил область поисков до девяти наиболее вероятных кандидатов и сосредоточил усилия на них.

Флорин, планета, с которой я только что вернулся, являлась воссозданным Кирой вымышленным королевством эпохи Возрождения из «Принцессы-невесты». На ней особенно нечем заняться, кроме как гулять по различным локациям фильма и проходить квесты «киносимуляций».

Планета Тра была скрупулезной копией фантастического мира из фильма «Темный кристалл». При рождении Киру нарекли Карен, но после просмотра именно этого фильма в возрасте одиннадцати лет она потребовала, чтобы отныне ее называли Кирой, как героиню фильма (она также переименовала свою собаку в Физзгига в честь питомца Киры). А после совершеннолетия сменила имя официально. Десятилетия спустя, работая над OASISом, Кира первым делом создала именно планету Тра, исключительно собственными усилиями. А поскольку по сюжету «Темного кристалла» героям требовалось найти осколки кристалла, казалось вполне логичным искать Осколки сердца именно там. Я прошел все существующие на планете квесты, исследовал все королевство вдоль и поперек и совершил все, что может считаться «большой ценой». Также посетил все обсерватории Огры, которые сумел отыскать, и сыграл точную мелодию Джена на флейте, но никаких осколков так и не появилось.

Еще одним миром, полностью разработанным Кирой, был Мебиус Прайм, который воссоздавал вымышленную Землю будущего, где происходят большинство приключений Sonic the Hedgehog, любимой видеоигры Киры. На ней представлялись все уровни из ранних 2D и 3D-игр, а также фоны и персонажи из основанных на них мультфильмов и комиксов.

В нескольких играх Sonic the Hedgehog надо было собрать семь Изумрудов хаоса, которые наделяли персонажа необычными способностями. В OASISe десятки различных квестов на Мебиус Прайм требовали найти Изумруды, и я прошел их все. Если и существовал способ обменять изумруды на один из осколков, я его не обнаружил.

Схожий досадный провал ждал меня и на планете Усаги, созданной в честь «Сейлор Мун», любимого аниме-сериала Киры. Одно из самых сложных заданий Усаги – найти семь Радужных кристаллов, которые при объединении образуют невероятно

мощный артефакт, известный как Легендарный Серебряный Кристалл. После множества раздражающе неудачных попыток мне, наконец, удалось пройти квест. Однако наградой за все усилия стали только впечатляющие познания малоизвестных фактов о «Сейлор Мун» и необъяснимое желание косплеить Такседо Маска (которому я, быть может, немножечко поддался, скрывшись от чужих глаз у себя дома).

Также я несколько месяцев прочесывал планету Галлифрей в Седьмом секторе – реплику родного мира Повелителя Времени из долгоиграющего сериала «Доктор Кто», состоящего из более чем тысячи серий. За десятилетия, прошедшие с создания планеты, множество других пользователей OASISa внесли в Галлифрею свой вклад, чем сделали ее одной из самых густонаселенных миров в симуляции – и одним из сложнейших мест для поисков.

Другую планету в моем списке, Халцедонию, я, вероятно, знал лучше всего – можно сказать, я на ней вырос. Кроме того, она являлась единственной планетой, созданной совместно Огденом и Кирой Морроу без какой-либо посторонней помощи. Позже, продав свои акции GSS Холлидэю, они переехали в Орегон и основали некоммерческую компанию по разработке образовательного программного обеспечения Halcydonia Interactive, которая выпустила серию завоевавших множество наград образовательных приключенческих игр, бесплатных для всех желающих. Я провел с ними все детство, они спасали меня от жалкого прозябания в штабелях и переносили в волшебное тридевятое королевство Халцедония, где учеба становилась «бесконечным приключением»!

Игры Halcydonia Interactive по-прежнему существовали в виде бесплатных автономных квестов с порталами, расположенными на планете Халцедония в Первом секторе, недалеко от Инципио, благодаря чему до нее крайне дешево и легко добраться новым или бедным аватарам. Согласно выходным сведениям планеты, Халцедония не обновлялась со смерти Киры в автомобильной аварии в 2034 году. И все же Холлидэй мог как-то припрятать там один из осколков.

Что касается двух оставшихся пунктов в моем списке, то в их создании Кира Морроу не принимала прямого участия, однако личный журнал в ее давно бездействующей учетной записи OASIS показал, что она проводила на этих планетах немало времени.

К слову, я также пытался просмотреть учетные записи Холлидэя и Морроу, но они оказались пусты. В отличие от остальных пользователей, передвижения и действия их аватаров в симуляции не записывались. Собственно, как и мои, когда я унаследовал мантию Анорака, что подтвердилось в ходе

множества судебных разбирательств против меня. Эйч, Сёто и АртЗмида не могли скрыть свои журналы посещаемости от федералов, старших админов OASISa или от меня. Без их ведома я мог узнать, сколько часов в день они проводят в системе, куда отправляются и что делают. Я давно перестал заглядывать в журналы Эйч и Сёто – отчасти из уважения к их личной жизни, но в основном потому, что быстро понял: уж лучше не знать, когда друзья тебя кидают ради кого-то другого. Однако я по-прежнему просматривал журнал АртЗмиды – хотя бы раз в неделю. Не мог устоять. Впрочем, он не сообщал мне ничего важного о ее жизни, помимо того, что она все еще питала слабость к «киносимуляциям», основанным на старых фильмах Уита Стиллмана. Она стабильно раз-два в месяц проигрывала фильм «Золотая молодежь», обычно по ночам. Наверное, не могла уснуть, а поговорить не с кем…

Так вот, в журнале Киры часто мелькала планета Миядзаки в Двадцать седьмом секторе – прекрасный, весьма причудливый мир, вдохновленный творчеством Хаяо Миядзаки, знаменитого японского мультипликатора, который создал такие шедевры аниме, как «Навсикая из долины ветров» и «Служба доставки Кики». Попав на планету Миядзаки, вы словно окунаетесь в сюрреалистическую мешанину из различных анимационных миров, созданных студией Ghibli (острые ощущения стали в несколько раз острее с гарнитурой ОНИ). На протяжении многих лет Кира, а теперь и я, каждую неделю навещали Миядзаки. Однако, выражаясь словами Боно: я все еще не нашел того, что искал[17].

Затем шло Средиземье – точнее, его три планеты…

Все знали, что Кира обожала Толкина и с шестнадцати лет каждый год перечитывала «Хоббита» и «Властелина колец». А после свадьбы Ог построил ей настоящую копию Ривенделла в горах Орегона, где они жили счастливо до самой ее смерти, там же Киру и похоронили. Я ходил на ее могилу, когда мы гостили у Ога.

Согласно журналу Киры, больше всего она любила летать на Арду – систему из трех планет в Седьмом секторе, вместившую в себе фэнтезийный мир Средиземья Дж. Р. Р. Толкина во времена Первой, Второй и Третьей эпох. Созданные с фанатичной достоверностью миллионами поклонников, многие из которых до сих пор дорабатывают и совершенствуют симуляции, три Арды основывались на оригинальных произведениях Толкина о Средиземье, но также черпали вдохновение из множества фильмов, сериалов и видеоигр, созданных по его творчеству.

Пока что я в большинстве своем зависал на Арде III –

воссоздание Третьей эпохи Средиземья, во время которой происходили события, описанные в «Хоббите» и «Властелине колец». Ее Кира посещала гораздо чаще, чем Арду I или Арду II, хотя и на них она проводила достаточно времени.

Хотелось бы мне сказать, что я прочесал каждый клочок на всех трех версиях Средиземья, но нет, даже близко не стоял. Я прошел все основные квесты на Арде II и III и с половину самых популярных на Арде I. Однако при моем нынешнем темпе прохождение всех до единого квестов в трех самых детализированных мирах во всей симуляции может занять еще несколько лет.

Последней планетой в моем списке значилась Хтония, и уж в ней-то я ничуть не сомневался. На ней Холлидэй воссоздал фэнтезийный мир, придуманный им еще в школе для эпической кампании продвинутой версии ролевой игры Dungeons and Dragons, в которой участвовали и Кира с Огом. Позже Хтония послужила фоном для многих ранних видеоигр Холлидэя, включая Anorak's Quest и его многочисленные продолжения.

Хтония стала самой первой планетой, созданной Холлидэем, что делало ее самым старым миром в симуляции. И они с Огденом и Кирой назвали свои аватары для OASISa в честь персонажей, которых играли в своей кампании «Хтония». Персонажем Холлидэя был колдун по имени Анорак, исполнявший роль Мастера Подземелий. Огден Морроу сыграл остроумного волшебника по имени Великий-и-Могущественный Ог. А персонажем Киры стала сильный друид по имени Леукосия, названная в честь сирены из греческой мифологии.

Неудивительно, что именно на Хтонии, в замке Анорака, Холлидэй спрятал Третьи врата своего квеста за пасхалкой. Поэтому многие пасхантеры считали маловероятным, что он спрячет в том же месте и осколок. Я придерживался иного мнения. На Хтонии сирена явно когда-то сыграла роль. Чрезвычайно важную, с точки зрения Холлидэя. Поэтому я включил Хтонию в свой список и облазил ее вдоль и поперек.

Разумеется, я не ограничивал поиски Семи осколков этими девятью планетами и заглядывал также в десятки других миров OASISa. Все без толку.

Вздохнув, я потер виски, в тысячный раз жалея, что подорвал дружбу с Огом и теперь не мог обратиться к нему за помощью. Впрочем, именно просьба о помощи и положила конец нашей дружбе. Ог не хотел обсуждать со мной Киру и ясно давал это понять. А я был слишком зациклен на себе, чтобы его услышать.

Меня до сих пор коробило от стыда при воспоминании о собственном поведении. С чего вышедшему на пенсию

миллиардеру тратить последние годы жизни на беседы с мальчишкой, который достает его вопросами о покойной жене? Неудивительно, что он перестал со мной разговаривать.

Я вдруг вспомнил, что приближается день рождения Ога. Если наладить с ним отношения, возможно, он вновь начнет приглашать меня на ежегодное празднование в «Сумасшедшем шаре». Весь прошлый год я собирался с духом, чтобы позвонить Огу и извиниться. Пообещать никогда больше не спрашивать о Кире или Холлидэе. Возможно, он меня простит. Надо лишь усмирить гордыню. Но придется также забросить поиски осколков.

Я закрыл дневник Грааля и встал. «Еще неделя, – пообещал я себе. – Еще семь дней. Если к этому времени не добьюсь никаких результатов, покончу с осколками раз и навсегда и помирюсь с Огом». Не впервые я давал себе такое обещание. Однако на этот раз я был решительно настроен его сдержать.

Собираясь телепортироваться обратно на Третью эпоху Средиземья, я открыл свои закладки с локациями, но вдруг в углу экрана заметил мигающий значок осколка. Я коснулся его, и передо мной всплыло окошко почты для подсказок к СОСС (семь осколков сердца сирены). Во входящих светилось письмо с длинным порядковым номером, а значит, только что некий пасхантер прислал мне возможную зацепку, которая прошла все фильтры и добралась до моего почтового ящика. Впервые за несколько месяцев.

Я коснулся письма и начал читать:

«Уважаемый мистер Уоттс,

После трехлетних поисков мне наконец удалось отыскать тайник одного из Семи осколков Сердца сирены. Он расположен на планете Миддлтаун, в гостевой спальне дома Барнеттов, где Кира Андервуд жила в течение года, учась по обмену в школе Миддлтауна.

Осколок появился, но взять его у меня не получается. Возможно, потому что я не вы – не «наследник» Холлидэя. Если хотите, я вам его покажу.

Должно быть, вы получаете массу липовых зацепок, но, клянусь, эта настоящая.

Ваша поклонница,

Л0энгрин»

Я дважды перечитал имя отправителя, не веря своим глазам. Л0энгрин вела популярное пасхантерское шоу на «Ютьюбе» под названием «Л0кус знаний». У нее было около пятидесяти миллионов подписчиков, одним из которых недавно стал и я. Какая честь для меня!

Большинство пасхантерских шоу вели бестолковые выскочки. Они извергали потоки полного бреда о Семи осколках в перерывах между эпическими срачами со зрителями и конкурентами-ведущими или между слезливыми видео с извинениями за свои проколы в отчаянных попытках вернуть подписчиков.

«Л0кус знаний» отличалось от остальных шоу. Л0энгрин – чрезвычайно задорная девчонка, и меня заражал ее пыл, напоминавший мне о собственном настроении в начале конкурса. Закадровый голос на заставке кратко излагал философию ее жизни: «Некоторые выражают себя, понося то, что ненавидят, одновременно объясняя, почему и остальным следует это ненавидеть. Только не я. Мне приятнее руководствоваться любовью – выражать себя через восторженные визги, а не через циничные заявления о презрении».

Л0энгрин также была ходячей энциклопедией о жизни и творчестве Джеймса Холлидэя. И, казалось, об Оге с Кирой Морроу.

На мое восхищение Л0энгрин и ее шоу, возможно, повлиял тот факт, что я малость на нее запал. Она была милой, умной, забавной и бесстрашной, а также открыто говорила о своей любви к Великолепной пятерке. Ее собственный пасхантерский клан называл себя Невеликолепной пятеркой. А что самое лестное, ее ник не так уж прозрачно перекликался с моим: в нескольких немецких версиях легенды о короле Артуре Лоэнгрином звали сына Парсифаля.

Более того, Л0энгрин доказала мне свою преданность. Ее поддержка не ослабевала с годами, несмотря на мои поступки, уничтожившие мой имидж. Казалось, ей наплевать на прорву хейтеров, которые набрасывались на нее в отзывах всякий раз, когда она упоминала в шоу мое имя.

Как и многим постоянным зрителям Л0энгрин, мне было весьма любопытно узнать о ее реальной личности. На камеру она никогда не говорила о своей жизни, не раскрывала имени, возраста или пола. На экране появлялся только ее аватар, который обычно выглядел и звучал прямо как Хелен Слейтер в фильме «Легенда о Билли Джин»: как девочка-подросток с короткими светлыми волосами, пронзительными голубыми глазами и легким южным говором. Но, как и Ранма Саотоме из аниме «Ранма ½», Л0энгрин славилась привычкой внезапно менять пол – иногда даже посреди предложения. Превращаясь в парня, она выбирала образ молодого Джеймса Спейдера из фильма восемьдесят пятого года «Стенка на стенку». Независимо от текущего пола аватара, в профиле Л0энгрин было указано, что

она предпочитает местоимения «она/ее». А в графе «краткое описание» значилось: «A wild-eyed pistol-waver who ain't afraid to die»[18].

Мантия Анорака позволяла мне обойти все встроенные в систему меры безопасности и получить доступ к личным данным любой учетной записи пользователей OASISa, то есть узнать его подлинную личность и реальный адрес. Тем не менее, несмотря на любопытство, я никогда не заходил в учетную запись Л0энгрин. Не потому, что опасался нарушать правила GSS и несколько федеральных законов – раньше меня такое не останавливало, – а из уважения к ее праву на частную жизнь. Впрочем, так я говорил себе, но на самом деле, скорее, просто боялся, что мне не понравится истинная личность Л0энгрин, из-за чего я перестану наслаждаться ее шоу и лишусь одной из немногих радостей в жизни, не связанных с ОНИ.

Я перечитал послание, колеблясь между недоверием и щенячьим восторгом. Место, о котором шла речь, было мне прекрасно известно. Во время конкурса Холлидэя я несколько раз заглядывал в дом Барнеттов в симуляции Миддлтауна и не обнаружил там ничего интересного – обычная блеклая гостевая спальня. Симуляция воссоздавала родной город Холлидэя таким, каким он был осенью восемьдесят шестого года, за два года до того, как туда из Великобритании в качестве ученицы по обмену приехала Кира. Поэтому я никогда не рассматривал Миддлтаун как вероятного кандидата на один из «семи миров, где сирена выходила на сцену». Я также рассудил, что вряд ли Холлидэй спрятал один из осколков на той же планете, куда поместил Первые врата. Тем не менее была в этом некая логика – в конце концов, именно там познакомились Холлидэй, Ог и Кира. Именно там все началось.

Я закрыл письмо Л0энгрин и взвесил варианты. На самом деле существовал только один способ узнать наверняка, говорит ли она правду. Вытащив трехмерную карту OASISa и воспользовавшись функцией суперпользователя, я определил точное местоположение Л0энгрин. К счастью, она по-прежнему находилась в Миддлтауне, в одной из двухсот пятидесяти шести копий родного города Холлидэя, разбросанных по всей планете.

Я сделал свой аватар невидимым и необнаруживаемым, а затем телепортировался прямо к ней.

0005

Если телепортироваться на локацию, уже занятую неким объектом или аватаром, система автоматически скорректирует координаты прибытия до ближайшего незанятого места. Я материализовался прямо перед Л0энгрин на расстоянии в паре шагов. На ней был фирменный наряд из «Легенды о Билли Джин»: жилетка неоновых цветов и мешковатые мужские штаны, заправленные в ковбойские сапоги.

Судя по закрытым глазам, она была «занята»: общалась по телефону или в приватной чат-комнате. Впрочем, Л0энгрин наверняка следила за своим аватаром по окошку с видео на верхней панели своего дисплея. Миддлтаун располагался в PvP-зоне, где весьма рискованно оставлять аватар без присмотра.

Я огляделся: мы находились не в старой спальне Киры в доме Барнеттов, а в трех кварталах к северу, во всемирно известном, обитом деревянными панелями подвале родного дома Огдена Морроу. Именно там он проводил большую часть свободного времени в компании друзей, одним из которых был Холлидэй. Подростки собирались после школы и по выходным и уносились в фантастические миры с помощью десятков настольных ролевых игр. Этот подвал также стал первым офисом Gregarious Games – компании, которую Холлидэй и Морроу основали сразу по окончании школы и которая несколько десятилетий спустя превратилась в Gregarious Simulation Systems и выпустила OASIS.

Настоящий дом детства Ога в Миддлтауне, в штате Огайо, снесли давным-давно, чтобы освободить место для квартала многоэтажек. Холлидэй, используя старые карты, фотографии и видеоматериалы, воссоздал его здесь, в OASISe, в мельчайших подробностях, как и собственный дом, и весь родной город.

Симуляция выглядела копией реального подвала в конце восьмидесятых. На стенах висели винтажные афиши фильмов и плакаты из комиксов, три обшарпанных дивана стояли в форме буквы «П» перед старым телевизором марки RCA, заставленным кучей устройств: видеомагнитофоном Betamax, проигрывателем дисков Pioneer Laserdisc и несколькими классическими игровыми приставками.

В глубине помещения в окружении складных стульев стоял исцарапанный деревянный стол с кучей разноцветных многогранных игральных костей. Вдоль дальней стены тянулся ряд книжных шкафов, до отказа забитых дополнениями к ролевым играм и выпусками журнала «Dragon». Окна, установленные над самой землей, выходили во двор, над

горизонтом виднелся оранжевый круг солнца, на фоне которого вырисовывался силуэт ржавых качелей с соседнего участка.

Комната вызывала у меня теплые воспоминания о собственных подростковых годах, поскольку, как бы странно это ни звучало, я тоже здесь вырос. Когда мы учились в старших классах, Эйч оформила свою чат-комнату по образцу подвала Огдена, и за годы мы с ней провели там бесчисленное количество часов: болтали, играли, делали домашку, слушали старую музыку, смотрели старые фильмы. А также мечтали о том, что сделаем с деньгами Холлидэя, если выиграем конкурс.

Тогда жизнь была не сахар, но, оглядываясь назад, она кажется гораздо проще.

Я вновь посмотрел на Л0энгрин. Ее глаза по-прежнему метались под закрытыми веками, как в фазе быстрого сна. Я собрался сделать свой аватар видимым и известить ее о своем присутствии, но тут в голову пришла идея получше. Выбрав Л0энгрин на дисплее, я вывел список ее активных коммуникаций: она находилась в приватной чат-комнате под названием «Киберделия», созданной пользователем пятьдесят девятого уровня по имени Кастагир.

Если Л0энгрин действительно нашла один из осколков, она наверняка теперь обсуждала событие с друзьями. Или же рассказывала, как навешала мне лапши на уши. Мантия Анорака позволяла без приглашения и без ведома входить в приватные чаты и подслушивать чужие разговоры. Этому приему я научился у самого Великого-и-Могущественного Ога, единственного другого аватара в OASISe с такой же способностью.

Я коснулся значка в виде двери на краю дисплея, открывая меню чат-комнат, затем отыскал «Киберделию» и нажал на «вход». Подвал Ога передо мной сжался в маленькое окошко в углу, а я оказался прямо за дверью чат-комнаты.

«Киберделия» представляла собой многоуровневое складское помещение с ретрофутуристическим декором, забитое архаичными технологиями конца двадцатого века. В помещении стояли причудливо украшенные манекены, телефоны-автоматы, горки для катания на роликах и столы для аэрохоккея. На стенах виднелись граффити, призывающие «Взломать Планету!». Узнав старую песню в стиле техно, игравшую из колонок – Cowgirl группы Underworld, – я улыбнулся: они воссоздали подпольный киберпанковый ночной клуб из фильма «Хакеры» девяносто пятого года.

С моего места у входа помещение казалось пустым, однако сквозь грохочущую музыку пробивались отдаленные голоса людей, увлеченных беседой. Я двинулся вперед, в направлении

голосов, пока не увидел пять аватаров, собравшихся на одной из верхних площадок вокруг круглого стола, сделанного из пустой деревянной катушки для кабеля. Среди них была и Л0энгрин, которая что-то возбужденно говорила, размахивая руками.

Стараясь ничего не задеть, я придвинулся ближе, пока не стал различать слова. Мне также удалось прочесть именные таблички, плавающие над головами остальных четырех аватаров: Кастагир, Риццо, Лилит и Укун.

– Ло, ты такое трепло, – сказал последний низким голосом. – Даже больше обычного, а это уже не шутки.

Его аватар был высоким получеловеком-полуобезьяной, что неудивительно, учитывая его ник: Сунь Укун был персонажем из китайской мифологии, известным как Царь обезьян.

– Брось, Конг, – Л0энгрин закатила глаза. – Зачем мне врать?

– Чтобы нас впечатлить? – предположил Кастагир, хозяин чата. Огромный мужчина с черной, как смоль, кожей и гигантским афро-ирокезом, который значительно добавлял ему и так впечатляющего роста, стоял, прислонившись к железной балке и скрестив на груди мощные ручищи. На нем была яркая дашики – африканская рубаха – и длинный изогнутый меч в богато украшенных ножнах, совсем как у одноименного персонажа в оригинальном фильме «Горец».

Вперед выступила Лилит – девушка с волосами бирюзового цвета с начесом, одетая в рваные черные джинсы, армейские ботинки и темно-синюю толстовку с капюшоном. Похоже, она пыталась воссоздать модный на рубеже веков яркий образ эмо.

– Естественно, эти неотесанные мужланы тебе не верят, – сказала она. – А я вот верю, подружка!

– И я, Ло! – добавила Риццо, надувая пузырь из жевательной резинки. Я вновь улыбнулся, поняв, кто вдохновил внешний вид ее аватара: персонаж с тем же именем из киноверсии «Бриолина», сыгранный молодой Стокард Ченнинг. На ней были большие солнцезащитные очки и черная кожаная куртка. На образ также повлияла Коламбия из «Шоу ужасов Рокки Хоррора», что отражалось в сетчатых чулках и блестящей золотистой шляпе-цилиндре.

– Благодарю, дамы, – проговорила Л0энгрин, кланяясь подругам.

Укун фыркнул подобно сердитой горилле.

– Ладно. Если ты действительно нашла один из осколков, почему не предоставишь доказательства? Скриншот или типа того?

– Предоставлю, – Л0энгрин закинула ноги в ботинках на столик и скрестила руки за головой. – Как только заберу свою

награду.

– Бьюсь об заклад, Парсифалю каждый день шлют по тысяче писем об осколках, – сказал Кастагир. – Скорее всего, он давно перестал их читать.

– А мое прочтет! – уверенно заявила Л0энгрин. – Парсифаль знает, что я не стану тратить его время на всякую липу. Он один из моих подписчиков, забыл?

Она сделала вид, будто стряхивает пыль с плеча.

– Ой, правда? – с наигранным удивлением ответила Лилит. – Парсифаль – один из твоих подписчиков? А ты даже ни разу не упомянула!

– Ну ладно. – Л0энгрин игриво стукнула Укуна в плечо. – Знаю, вам просто завидно. На вашем месте меня бы тоже жаба душила, Цезарь.

Укун предостерегающе указал на нее пальцем.

– Я тебя предупреждал о шутках про «Планету обезьян», Златовласка?

– Ага. – Она улыбнулась. – Очень грозное предупреждение было, я прям перепугалась.

– Погоди, – проговорила Лилит. – Что помешает Парсифалю забрать осколок и телепортироваться, не заплатив ни цента?

– Парсифаль не такой, – ответила Л0энгрин. – Он чувак честный.

– Он – богатый псих, который в соцсетях ведет себя как полный мудак. Ему также нравится выслеживать и убивать своих недоброжелателей забавы ради, забыла? Не стоит ему доверять.

– Ребят, вы такие циники, – Л0энгрин покачала головой. – Надо хоть немножко людям верить!

– Мы просто не хотим, чтобы тебя оставили с носом, – сказала Риццо.

– Между прочим, я собираюсь записать весь разговор с Парсифалем. Так, на случай, если понадобятся доказательства.

Некоторое время друзья молча ее изучали.

– Да ты, похоже, в самом деле не шутишь, – наконец проговорил Укун. – Ты реально что-то откопала?

Л0энгрин горячо закивала.

– Миллиард симолеонов! – Риццо покачала головой и улыбнулась. – Уже придумала, что будешь делать с таким состоянием?

Л0энгрин ухмыльнулась, затем оглядела остальных.

– Я уж думала, вы никогда не спросите! Короче, первым делом я куплю домяру в Коламбусе для всех нас. С большой кухней, где всегда куча еды. У каждого будет своя комната, а в подвале сварганим свою собственную игровую с классическими

аркадами, где будем вместе тусить! – Она перевела дыхание и продолжила: – И в нашей берлоге будет самое быстрое подключение к OASISу, какое только можно купить. Мы состаримся там все вместе. И нам больше никогда не придется ни от кого зависеть.

Все уставились на нее.

– Ты серьезно? – проговорил Кастагир осипшим голосом.

Л0энгрин кивнула и приложила ладонь к сердцу.

– Ребята, вы четверо – мои самые близкие друзья на всем белом свете. Единственные друзья, если быть до конца честной. А после смерти мамы вы стали и моей единственной семьей. Ну конечно, я серьезно! – Казалось, она сейчас заплачет, однако она выдавила из себя смех. – Ведь мы – Невеликолепная пятерка, мы обещали держаться вместе, помните?

Лилит сжала руку Л0энгрин. Нижняя губа Кастагира задрожала, и он отвернулся, пытаясь это скрыть. В глазах Риццо стояли слезы, но она улыбалась.

Я вдруг понял, что и сам прослезился, а по лицу расплылась улыбка. Прозвище «Невеликолепная пятерка» трогательно подходило этим ребятам: их теплые отношения напомнили мне, как во время конкурса сплотилась наша Великолепная пятерка. Но также и то, насколько мы отдалились за прошедшие годы.

– Черт возьми! – взревел Укун. Он протянул руку, чтобы вытереть глаза своим обезьяньим волосатым предплечьем. – Завязывайте, пока из-за вас и я не разревелся!

Все засмеялись, и Укун вместе с ними.

Внезапно меня охватило непреодолимое желание выяснить реальные личности этих людей и историю их знакомства. К счастью, с мантией Анорака я мог сделать это в два счета. Поэтому я просканировал их учетные записи и запросил явные сходства и связи между ними. Вскоре система поведала мне, что пятерым друзьям было по девятнадцать-двадцать лет, и они закончили одну и ту же бесплатную школу OASISа на Людусе II – № 1126.

Эти пасхантеры – школьные друзья, как мы с Эйч. И все пятеро приняли участие в благотворительном проекте GSS, который предоставляет бесплатные гарнитуры ОНИ и консоли OASIS сиротам и нуждающимся детям по всему миру.

Я почувствовал себя паршиво из-за того, что подслушивал их личный разговор, и вышел из чата. Мой аватар в подвале Миддлтауна оставался невидимым, поэтому Л0энгрин по-прежнему не подозревала о моем присутствии.

Несколько секунд я просто пялился на ее аватар, изображая муки совести, а затем открыл личные данные Л0энгрин. Я

оправдывал свои действия, как и всегда, – необходимостью. Прежде чем принять помощь в обмен на миллиард долларов, надо разузнать о девушке как можно больше, а то неизвестно, с кем я имею дело. Дерьмовое оправдание. Я и сам понимал, что мною движет банальное любопытство. Мне хотелось взглянуть на реального человека за аватаром Л0энгрин, и у меня имелась такая возможность. Вот я ей и воспользовался.

Л0энгрин на самом деле звали Скайлар Кастильо Эдкинс, она была незамужней белой американской девушкой девятнадцати лет из Техаса и жила в городе Дунканвилль, в штабелях – в вертикальных трущобах недалеко от апокалиптического эпицентра метрополиса Даллас-Форт-Уорт. Район даже более суровый, чем тот, в котором вырос я.

Сунув нос в ее досье, я решил врубить Большого Брата на полную катушку и взглянуть на данные с ее видеокамер. На всех гарнитурах ОНИ установлено несколько широкоугольных камер наблюдения, позволяющих владельцу следить за своим телом и его окружением из OASISa. Мантия Анорака предоставляла мне доступ к тайному подменю от камер в учетной записи пользователей. По сути, я мог шпионить за людьми в их домах – это был один из самых грязных секретов GSS: если клиенты когда-нибудь узнают, начнутся массовые беспорядки и посыпятся бесчисленные коллективные иски. Я успокоил себя мыслью, что обстоятельства исключительные.

Подключаясь к камерам Скайлар, я не ожидал того, что увидел. Затемненный интерьер древнего трейлера предстал передо мной в ярко-зеленом свете от фильтра ночного видения. У миниатюрной кухонной раковины тихо мыл посуду робот-помощник – видавший виды унибот «Окагами», который выступал как в качестве телебота, так и автономного домашнего помощника. К его спине крепилась самодельная кобура с помповым дробовиком – очевидно, робота использовали не только для уборки.

На нескольких кадрах я отчетливо разглядел саму Скайлар – худая и хрупкая на вид, она лежала, вытянувшись на потертом матрасе в глубине трейлера. Казалось, как и многие жители штабелей, она страдала от недоедания. Ее изможденные черты несколько не сочетались с довольным, мечтательным выражением лица. Кто-то накрыл ее старым детским одеялом, чтобы она не замерзла… Впрочем, скорее всего, она сама себя накрыла с помощью телебота. Она жила совсем одна, без всякой поддержки.

В груди образовалась глухая пустота. Я закрыл все окна видеотрансляции и вернулся к профилю Скайлар в поисках дополнительной информации. В школьных записях хранился скан

свидетельства о рождении, который подкинул мне еще один сюрприз: она родилась мальчиком.

Эта маловажная деталь вовсе не вызвала во мне паники по поводу моей сексуальной ориентации. Благодаря «ОНИнет» я теперь понимал, каково быть самыми разными людьми, заниматься самыми разными видами секса. Я спал с женщинами, будучи другой женщиной, и с мужчинами как в теле женщины, так и мужчины. Я проигрывал различные варианты гетеросексуального, гомосексуального и небинарного секса из чистого любопытства, и пришел к тому же выводу, что и большинство пользователей ОНИ: страсть есть страсть, а любовь есть любовь, независимо от текущего или приписанного при рождении пола участников.

Согласно истории профиля Скайлар, она официально сменила пол в шестнадцать, через несколько месяцев после того, как получила свою первую гарнитуру ОНИ. Примерно в то же время она сменила обозначение пола своего аватара на øгендер – новейший вариант, добавленный GSS по многочисленным просьбам. Люди, называющие себя øгендерами, предпочитают заниматься сексом исключительно через ОНИ, не ограничивая свой аватар определенным полом или сексуальной ориентацией.

С появлением ОНИ очень многие начали называть себя øгендерами. Впервые в истории человечества любой совершеннолетний мог легко и безопасно сменить пол и переспать с представителем любого пола. Как правило, их восприятие гендерной идентичности и ее гибкости менялось коренным образом. Мое так точно изменилось. И, без сомнения, изменилось и у других пользователей с хотя бы толикой духа авантюризма. Благодаря ОНИ вас больше не сдерживал ни биологический пол, ни сексуальная ориентация.

В профиле Скайлар также было указано, что у нее не осталось живых родственников. Ее мама, Айрис Эдкинс, умерла два года назад от сердечной недостаточности. Каким-то образом девочке удавалось с семнадцати лет выживать в одиночку, да притом в настоящей дыре.

Раздался шорох, и я поспешил закрыть профиль Скайлар. В ту же секунду Л0энгрин открыла глаза – то есть вышла из приватной чат-комнаты Кастагира. Она встала и направилась к выходу, прямо мне навстречу. Вместо того чтобы отойти, я скрестил руки на груди и принял зловещую позу колдуна. Затем вновь сделал аватар видимым.

Л0энгрин застыла, ее глаза, казалось, увеличились вдвое. Вдруг она склонила голову, ударила себя кулаком в грудь и упала на одно колено.

– Мой господин, – проговорила она дрожащим голосом, не отрывая глаз от пола. – Я – Л0энгрин, ваш покорный слуга. И большой почитатель, сэр. Воистину.

– Пожалуйста, встань, Л0энгрин. Это я твой большой почитатель.

Она повиновалась и медленно подняла взгляд, встречаясь с моим.

– Сэр Парсифаль, – сказала она, недоверчиво качая головой. – Это в самом деле вы!

– В самом деле я. Для меня большая честь познакомиться с тобой, Л0энгрин.

– Что вы, для меня честь! И, прошу, зовите меня Ло. Друзья меня так называют.

– Хорошо, Ло. – Я протянул ей руку, и она ее пожала. – Мои друзья зовут меня Си.

– Знаю, – она застенчиво улыбнулась. – Я прочитала все написанные о вас книги, включая автобиографию, которую перечитала по меньшей мере двадцать раз. В общем, я знаю о вас все. То есть все, что известно. Я вроде как помешана на вас…

Она резко оборвала себя и поморщилась, явно пристыженная. Затем несколько раз слегка стукнула кулаком по лбу и только потом вновь встретилась со мной взглядом. Ее щеки заалели – значит, она не отключила функцию передачи смущения через аватара. Вероятно, другие эмоциональные реакции тоже. Юные пользователи ОНИ поступали так намеренно и говорили, что они «играют в открытую».

Бедняжка Ло. Ее волнение от встречи с кумиром до боли напоминало мне меня самого в юности. Чтобы спасти ее от смущения – а также изнемогая от нетерпения, – я перешел к делу:

– Любопытно, что тебе удалось отыскать. Не покажешь?

– Конечно! – воскликнула она. – То есть… прямо сейчас?

– Чего тянуть? – кивнул я.

– И то верно. – Бросив нервный взгляд на подвальные окна, она понизила голос: – Но сперва я покажу вам, как именно нашла осколок, чтобы вы могли повторить мои действия. Поэтому я ждала вас здесь, а не в доме Киры.

– Ну давай.

Л0энгрин было пошла в другой конец подвала, но неуверенно

замерла и вновь повернулась ко мне.

– Послушайте, мистер Уоттс, – начала она, уставившись в пол. – Не примите за неуважение, но не могли бы вы подтвердить, что вознаграждение по-прежнему составляет миллиард долларов США?

– Разумеется. Если твоя информация поможет мне найти один из Семи осколков сердца сирены, я немедленно переведу на твой счет в OASISe миллиард долларов. Все это изложено в договоре, который ты подписала, перед тем как прислать свою подсказку.

Все претенденты на вознаграждение обязывались сперва подписать составленный моими юристами цифровой договор на передачу подсказок по осколкам. Я вывел на экран Л0энгрин ее копию, состоящую из нескольких исписанных страниц со шрифтом столь мелким, что при чтении приходилось щуриться.

– Среди всего прочего там указано, что, если предоставленная тобой информация окажется достоверной, тебе запрещено ее разглашать в течение трех лет. Также нельзя обсуждать детали нашей сделки ни с кем, включая прессу. Иначе лишишься награды…

– О, я читала договор, – сказала она, ухмыльнувшись, но по-прежнему избегая моего взгляда. – Сотню раз. Извините, не хотела вас оскорбить, просто… Уж очень много зенни на кону.

Я рассмеялся.

– Не волнуйся, Ло. Если поможешь мне найти один из Семи осколков, эти деньги твои. Обещаю.

Кивнув, она с облегчением выдохнула. На ее лице застыло такое неприкрытое волнение, что и у меня учащенно забилось сердце. Если девчонка лгала, то она по крайней мере заслужила «Оскар» за актерскую игру.

Наконец Л0энгрин подошла к книжным полкам вдоль дальней стены подвала и принялась перебирать огромную коллекцию старых модулей Dungeons and Dragons – очевидно, в поисках какого-то конкретного. Я просматривал эти самые полки семь лет назад, в начале конкурса Холлидэя. И прочитал или пролистал большинство старых модулей и журналов, но не все. В моем списке для чтения оставались еще пункты, когда я выиграл конкурс и в этом отпала необходимость. Теперь я укорил себя за халатность.

– Уже несколько лет я прочесываю Миддлтаун, пытаясь понять, как изменить временной период симуляции, – начала Ло. – Ну, знаете, из-за двустишия.

– Двустишия?

Она прервала поиски и повернулась ко мне.

– На надгробии Киры.

– А, ну да.

Я понятия не имел, о чем речь, и Л0энгрин явно увидела это на моем лице. Ее глаза округлились.

– Божечки! Вы даже не знаете о двустишии?

– Нет, – ответил я, разводя руками. – Очевидно, нет.

Она нахмурилась и покачала головой, словно говоря: «Как низко вы пали».

– Помните ту сцену в экранизации «Двух башен» Питера Джексона, в которой король Теоден кладет цветок симбельминэ на могилу Теодреда?

Я кивнул, и Л0энгрин продолжила:

– Так вот, если взять симбельминэ с Арды и положить на могилу Киры на ЗЗемле, на надгробии появится двустишие. Возможно, подойдут любые цветы Средиземья, не знаю, не пробовала.

Я почувствовал себя круглым дураком: сколько раз я навещал могилу Киры на ЗЗемле в поисках подсказок, но так и не додумался до этого! Мне хотя бы удалось скрыть свой стыд, поскольку я не «играл в открытую».

Л0энгрин показала мне свой экран. На нем был скриншот надгробия Киры на ЗЗемле, под именем и датами рождения и смерти находилась надпись: «ЛЮБИМАЯ ЖЕНА, ДОЧЬ И ДРУГ», а еще ниже виднелись строчки, отсутствующие на реальном надгробии:

«Первый осколок лежит в ее первой норе,

Вот только проблема не в месте, проблема в поре».

Наконец-то! После стольких лет поисков, наконец, настоящая зацепка! Вероятно, Л0энгрин первая и единственная, кто ее обнаружил, раз больше никто не обратился ко мне за наградой.

– Когда я нашла двустишие, – продолжила Ло, – то предположила, что «ее первая нора» – это дом в Миддлтауне, где сирена жила во время учебы по обмену. Только в этой стимуляции всегда восемьдесят шестой год, а Кира жила здесь с осени восемьдесят восьмого по лето восемьдесят девятого. Поэтому, рассудила я, нужно изменить временной период симуляции. Я перепробовал всевозможные способы, включая путешествие во времени. – Она показала предмет, похожий на большие карманные часы – омни, редкое устройство для путешествий во времени. – Дохлый номер! Тут не работают машины времени, в отличие от других планет вроде Земекиса.

Об этом я знал не понаслышке. Я сам пытался использовать в Миддлтауне свою собственную машину времени, ЭКТО-88, и даже снабдил ее полностью функциональным (и чрезвычайно дорогим)

потоковым накопителем, который позволяет путешествовать во времени по планетам с такой опцией. Например, на 3Земле можно было вернуться вплоть до две тысячи двенадцатого года – тогда запустили OASIS и GSS начали создавать резервные копии предыдущих версий Земли. Однако потоковый накопитель не работал на Миддлтауне, поэтому я отбросил вариант с путешествием во времени.

– Но в загадке четко сказано: чтобы найти осколок, необходимо изменить временные рамки, – проговорила Ло. – И я продолжила искать другой способ…

Она вернулась к модулям D&D на книжной полке.

– И вот, в начале недели я просматривала эту старую игровую библиотеку Ога и наткнулась на нечто странное.

Наконец она нашла искомое и поднесла мне – настенный календарь за восемьдесят девятый год с репродукциями картин художника-фантаста по имени Борис Вальехо. Рисунок на обложке изображал пару валькирий, скачущих на конях в бой.

Вскинув брови, я метнул взгляд к календарю, висевшему на стене – тоже с иллюстрациями Вальехо, но за восемьдесят шестой год. Он был раскрыт на октябре, где изображалась полуголая воительница верхом на вороном коне, выставившая руку с волшебным кольцом перед приближающейся стаей драконов. Из любопытства я однажды глянул на название картины – «Волшебное кольцо». Ее также использовали в качестве обложки для фантастического романа «Ведьма-воительница» восемьдесят пятого года.

Как и другие настенные декорации в подвале, календарь нельзя было снять или перевернуть страницы.

– Симуляция Миддлтауна воссоздает город октября восемьдесят шестого, верно? – сказала Ло. – Тогда что тут делает календарь за восемьдесят девятый?

– Хороший вопрос. – Я переводил взгляд с одного календаря на другой. – Но пасхантеры со всего мира годами изучали содержимое этой комнаты, почему же никто его не нашел?

– Потому что его здесь не было! – Ло широко улыбнулась. – Я глянула в Хантерпедии. Там есть список всех предметов в этом подвале. Единственный календарь, упомянутый в нем, – это тот, что висит на стене. Получается, они либо пропустили этот, либо…

– Либо он появился на книжной полке после окончания конкурса Холлидэя, – закончил я.

Кивнув, Л0энгрин протянула находку мне.

– Попробуйте поменять их местами.

Я повиновался. К моему удивлению, старый календарь с

легкостью соскользнул со стены. Я аккуратно повесил новый и открыл его на январе. Вдруг страницы начали переворачиваться сами по себе, пока не остановились на апреле. Одновременно за окном день мгновенно сменился ночью и опять, и опять по кругу, вспыхивая и затухая, как импульсная лампа на дискотеке. Вся симуляция Миддлтауна закрутилась вокруг нас, как кадры фильма, воспроизводимые на быстрой скорости.

Когда перестало мигать, мы увидели изменения в окружении: диваны переменили положение, а у дальней стены появились еще два книжных шкафа, оба забитые дополнениями для игр. Также на стенах прибавилось плакатов, однако самое поразительное – за окнами опустилась ночь! Горели фонари, сияла полная луна.

– Ух ты! – невольно выдохнул я. Затем бросил взгляд на цифровой будильник, стоящий на одной из книжных полок: светящийся синий дисплей показывал «1:07».

Я повернулся к Л0энгрин, которая буквально лучилась гордостью.

– Замена календарей меняет временной период симуляции с октября восемьдесят шестого на апрель восемьдесят девятого, – объяснила она. – Но только эта версия Миддлтауна обновилась, остальные двести пятьдесят пять копий, разбросанных по всей планете, время не поменяли. Я проверяла.

– Если сейчас апрель восемьдесят девятого, – проговорил я, – что в пустой гостевой спальне Барнеттов?

Ло ухмыльнулась.

– Прежде чем отправиться туда, нужно взять кое-что из этой комнаты – аудиокассету, которую Кира подарила Холлидэю и Огу…

Я поймал ее пытливый взгляд.

– Решила устроить мне проверку?

Кивнув, Ло скрестила руки на груди, на ее лице застыло недоверчивое выражение, которое меня позабавило.

– Кассета называлась «Подборка Леукосии», – начал я. – Оскар Миллер упоминает ее в своих мемуарах «Миддлтаунская гильдия искателей приключений». Но он приводит не полный список песен, а только одну: There Is a Light That Never Goes Out группы The Smiths.

– Совершенно верно, – кивнула Ло. – И теперь, в восемьдесят девятом, в симуляции Миддлтауна существует две копии «Подборки Леукосии». Одна в плеере Холлидэя в его спальне, а другая – здесь.

Она подошла к окну, выходящему на залитый лунным светом двор. На подоконнике стоял магнитофон Ога. Л0энгрин нажала кнопку извлечения и вытащила кассету.

– Согласно Миллеру, Кира сделала две копии. Одну отдала Огу, а другую – Холлидэю, за несколько месяцев до конца учебного года, до возвращения в Лондон.

Она бросила кассету мне, и я поднес ее к глазам, чтобы прочитать подписанную от руки наклейку на стороне А: «Подборка Леукосии», ниже был приведен список песен.

– Спасибо, – поблагодарил я, добавляя кассету в свой инвентарь.

Ло уже стремительно поднималась по лестнице.

– Дом Киры всего в нескольких кварталах отсюда, – бросила она через плечо. – Следуйте за мной!

Когда мы пришли к Барнеттам, Л0энгрин остановилась в конце темного тротуара и указала на окно Кириной спальни на втором этаже – единственное освещенное окно в доме. Впрочем, оглядев улицу, я понял, что это было единственное освещенное окно во всем районе.

Увидев, что я заметил эту особенность, Л0энгрин одобрительно кивнула, но ничего не сказала.

Я на мгновение поколебался и все же достал кассету Леукосии из инвентаря и просмотрел список песен. Она была там, на стороне А под номером семь: There Is a Light That Never Goes Out[19] группы The Smiths, одна из любимых песен Киры.

Я повернулся, чтобы указать на это Л0энгрин, но та уже скрылась в доме. Я последовал за ней.

Л0энгрин ждала меня в гостевой спальне. Во время моих предыдущих визитов комната была почти пустой, за исключением кровати, комода и небольшого деревянного письменного стола. Теперь же повсюду громоздились стопки научно-фантастических и фэнтезийных книг в мягкой обложке, а стены украшали различные плакаты: «Темный кристалл», «Последний Единорог», «Пурпурный дождь», группа The Smiths. Также среди них были коллажи, вырезанные из журналов, с героями видеоигр и рисунками.

Тут и там мелькали миллиметровые листы со скрупулезно прорисованными персонажами, предметами и пейзажами из классических ролевых видеоигр вроде Bard’s Tale и Might and Magic. Я читал, что Кира часами сидела над миллиметровой бумагой, по пикселям копируя изображения с экрана и раскрашивая их вручную, чтобы разобраться в техниках различных мультипликаторов и усовершенствовать их. Позже, работая в GSS, она прославилась созданием изображений, которые в то время раздвигали рамки компьютерных возможностей. Ог любил повторять, что у его жены «всегда был дар оживлять пиксели».

Я медленно обернулся, пытаясь запомнить как можно больше. Нигде не было видно семейных фотографий, зато к краю зеркала крепился снимок Киры с ее новым кругом друзей-гиков: Холлидэем, Огом и другими чудиками из «Миддлтаунской гильдии искателей приключений». Некоторые из этих парней позже написали мемуары о юности в компании Холлидэя и Ога. Как всякий преданный делу пасхантер, я проштудировал все эти книги в поисках информации, способной помочь с загадкой Холлидэя. Я вновь их перечитал несколько лет назад и на этот раз сосредоточился на малейших упоминаниях Киры, поэтому мне известно, что ни один из парней не описывал ее комнату в доме Барнеттов. Ей не разрешалось приводить к себе мальчиков, и ни один из друзей Киры не видел ее комнату, включая Ога и Холлидэя. Но я готов биться об заклад, что оба частенько представляли, как она выглядит. Возможно, именно на это я и смотрел: на симуляцию того, какой комнату Киры воображал Холлидэй.

На письменном столе стоял маленький цветной телевизор с подключенным к нему домашним компьютером Dragon 64. Я улыбнулся при виде его. Dragon 64 был британским ПК, созданным на том же оборудовании, что и TRS-80 Color Computer 2 – самый первый компьютер Холлидэя. В «Альманахе Анорака» приведены записи из его старого дневника, где Холлидэй признается, что, узнав о совместимости их с Кирой компьютеров, он воспринял это как знак свыше, что им суждено быть вместе. Он ошибся, очевидно.

К компьютеру был подключен цветной матричный принтер, а на гигантской пробковой доске над столом висели распечатки ранних работ Киры, сделанных с помощью кодировок ASCII и ANSI: множество пиксельных драконов, единорогов, эльфов, хоббитов и замков. Я уже видел их прежде, но меня вновь поразило то, какие детали и нюансы ей удалось передать с таким небольшим количеством пикселей и ограниченной цветовой палитрой.

Л0энгрин пересекла комнату и подошла к комоду, на котором стояла компактная стереосистема Aiwa, затем нажала кнопку извлечения и указала на пустой лоток.

– Прошу. Можете похозяйничать…

Я вставил «Подборку Леукосии» в магнитофон и прокрутил до конца шестой песни на первой стороне (Jessie’s Girl Рика Спрингфилда). Когда я нажал кнопку воспроизведения, послышалось шипение и через несколько секунд началась следующая песня. Вскоре Моррисси запел:

– Take me out tonight…

Я огляделся. Ничего не произошло. Затем посмотрел на Л0энгрин, она подняла руку и одними губами произнесла «ждите».

Итак, мы принялись ждать. Примерно на третьей минуте песни Моррисси начал повторять строчку из названия: There is a light and it never goes out…

Когда он впервые пропел «light»[20], открылась стоящая рядом с магнитофоном деревянная шкатулка, и из нее, словно поднятое невидимой рукой, выплыло ожерелье – серебряное с голубым драгоценным камнем. Я вспомнил его по фотографии Киры в школьном альбоме Миддлтауна восемьдесят девятого года выпуска. Согласно автобиографии Ога, он подарил ей это ожерелье, когда впервые признался в любви.

Песня The Smiths закончилась, возникла ослепительная вспышка. Я зажмурился, а когда открыл глаза, вместо украшения перед моим лицом вращался большой синий кристалл в форме капли.

Наконец-таки я его нашел – один из Семи осколков сердца сирены.

0007

Я с благоговением уставился на осколок, испытывая странное сочетание бешеного восторга и досады. Наконец удалось обнаружить тайник Первого осколка! Но после трех лет усилий я не сумел отыскать его самостоятельно, нет, меня к нему привели за ручку – прямо как нуба, следующего пошаговому руководству. Я покупал победу, словно бестолковая «шестерка», вместо того чтобы заработать ее своим трудом и с помощью друзей…

Тем не менее стыд не полностью заглушал прилив облегчения и радости: осколки действительно существуют! Пусть я по-прежнему не знал точно, что ищу и чего ради, теперь хотя бы можно не переживать, что загадка – просто розыгрыш. Она в самом деле являлась частью новой охоты, созданной Холлидэем. И каким бы ни был приз, он явно важен.

Краем глаза я заметил движение: Л0энгрин потянулась за вращающимся осколком, однако ее рука прошла прямо сквозь него, как сквозь голограмму.

– Я сотню раз пыталась его взять, сотней различных способов – все без толку, – призналась она. – Всякий раз один и тот же результат. Полагаю, его можете коснуться только вы – наследник Холлидэя. Чтобы получить осколок, вам нужно неким образом за него заплатить…

«За каждый осколок наследник заплатит высокую цену,

Дабы вновь сделать сирену цельной».

– Есть только один способ узнать, – сказал я, протягивая руку.

Мои пальцы не прошли сквозь осколок – нет, они сомкнулись вокруг него. И как только это случилось…

…Внезапно я оказался в другом месте – в школьном классе с кучей древних микрокомпьютеров BBC. Класс пустовал. Один я сидел перед монитором, в котором отражалось мое лицо – только оно было вовсе не моим. На меня смотрела Кира Андервуд. Она… или, скорее, я выглядел лет на десять. И я ликовал! Кожу покалывало от возбуждения, а в крошечной грудной клетке отчаянно колотилось сердце. Я глядел на экран, любуясь творением, которое только что закончил – пиксельный силуэт вставшего на дыбы единорога на фоне полумесяца.

Я его узнал. Он был известен как самый первый цифровой рисунок, созданный Кирой Андервуд. И, похоже, я переживал ее впечатления сразу после его завершения…

…В следующий миг я вернулся в свой аватар, стоящий в спальне Киры – гостевой комнате в Миддлтауне.

Каким-то непостижимым образом я только что провел

несколько секунд в прошлом Киры.

Не успел я оправиться от потрясения, как раздалась серия каскадных перезвонов, и на моем дисплее высветилось сообщение: «Поздравляю, Парсифаль! Вы нашли первый из Семи осколков сердца сирены!»

– Что такое? – спросила Л0энгрин. – Вы на мгновение словно отключились. Все в порядке?

Я взглянул на светящийся голубой осколок в руке.

– У меня было нечто вроде видения. Как вспышка воспоминания. Надо полагать, та самая «большая цена»?

– Воспоминание? – медленно повторила Л0энгрин. – В каком смысле?

– Как запись ОНИ, только всего несколько секунд. Я был Кирой Андервуд – по крайней мере мне так показалось, – и я пережил момент, когда она создала этого единорога на школьном компьютере.

– «Единорог с полумесяцем»? – От благоговения у Ло округлились глаза. – Но то явно симуляция, верно? В восьмидесятых гарнитуры ОНИ еще не изобрели. А Кира и вовсе их не застала.

Я кивнул, думая о том же самом.

– Точно не настоящая запись ОНИ. Но уж очень похоже. Вероятно, Холлидэй создал симуляцию. Хотя не имею ни малейшего представления, как у него получилось так правдоподобно…

– И зачем? – покачала головой Ло. – Зачем создавать симуляцию детского воспоминания Киры? С ее точки зрения? Как-то жутковато. Даже для Холлидэя…

Я обдумывал этот вопрос, когда на экране появилось срочное уведомление: иконка, которую я не видел уже много лет, – оповещение с «Доски почета» на старом веб-сайте Холлидэя. Через несколько секунд после того, как я нашел пасхалку и выиграл конкурс, табло сменилось изображением моего аватара в мантии Анорака, вместе с сообщением: «ПАРСИФАЛЬ ПОБЕДИЛ!»

Я ткнул на иконку оповещения и увидел, что картинку заменила новая «Доска почета». Однако вместо привычного списка из десяти лучших игроков на этом табло отображался только один ник – мой. А напротив вместо количества очков светился синий значок осколка и шесть пустых силуэтов в той же форме.

– Ох, – выдохнула Л0энгрин, запуская пальцы в короткие светлые волосы. – Теперь весь мир знает, что вы нашли Первый осколок. О вас, должно быть, во всех новостях трубят.

Я повертел свой трофей в руках, затем поднес к лицу, чтобы

рассмотреть внимательнее.

На кристаллической поверхности была выгравирована надпись:

«Единица и ноль стали ее нитью и канвой

Самая первая героиня, которую подменил герой».

– «Самая первая героиня, которую подменил герой», – прочитала Л0энгрин, внезапно оказавшись прямо рядом со мной. – О черт! Кажется, я знаю! Это…

– Прошу, не надо! – воскликнул я, на мгновение отключая звук ее аватара, пока она не закончила фразу. – Спасибо за помощь, но дальше я как-нибудь сам.

– Ох! – разочарованно выдохнула она. – Ладно. Понимаю.

– Спасибо еще раз.

Я убрал осколок в инвентарь, чтобы скрыть от посторонних глаз.

– Если застрянете, звоните, – сказала Ло. – Я уже провела полное исследование этой версии Миддлтауна восемьдесят девятого года и нашла тонну невероятных интересностей! Наверняка это полезные подсказки! О них больше никто не знает…

– Спасибо за предложение, – перебил я. – Но, полагаю, следующие несколько месяцев тебе будет не до этого… ты будешь тратить свое вознаграждение. Пора тебе получить заслуженные деньги, Билли Джин.

Ее лицо просияло.

– Погодите… что, прямо сейчас?

Когда я протянул руку к своему дисплею, она затаила дыхание. Открыв меню финансовых операций, я выбрал ее аватар и нажал на ряд иконок. И все, дело сделано: с моего счета в OASISe на ее перевелся один миллиард долларов.

Когда Л0энгрин увидела поступивший платеж, казалось, она упадет в обморок.

– Поздравляю, Ло. Ты заслуженно стала миллиардером. Ни в чем себе не отказывай.

Я протянул ей руку, и она машинально ее пожала, затем несколько раз открыла и закрыла рот, пытаясь что-то выговорить, и в конце концов бросилась мне на шею. Я на мгновение замер, потом обнял ее в ответ.

– Словами не передать, как много это для меня значит, сэр, – проговорила она, отстраняясь. – Моя жизнь теперь полностью изменится. И жизнь моих друзей. Я куплю для всех нас дом в Коламбусе.

– Весьма недурной план. – У меня дрогнул голос. – Как переедете, надеюсь, пригласите в гости. Или вы приходите ко

мне. Я бы не отказался от новых друзей в реальном мире.

– Что ж, посмотрим… – Она нервно рассмеялась. – Вам предстоит найти еще шесть осколков, а мне… разобраться с кучей дел…

Л0энгрин нахмурилась, по-видимому, размышляя о том, как использовать новообретенное богатство. Да уж, такое в голове не укладывается – мне ли не знать.

Я вновь открыл перед нами окошко с договором.

– Не забудь, тебе нельзя никому рассказывать, как найти осколок или другие подробности нашей встречи, пока я не соберу все семь осколков. В противном случае сделка будет расторгнута.

Она бросила на меня встревоженный взгляд.

– Не переживай, – поспешил успокоить ее я. – Наверняка ты уже рассказала друзьям о том, что нашла осколок и намерена связаться со мной. В этом вреда нет…

– Эй! – Она возмущенно указала на меня пальцем. – Вы подслушивали нас в чат-комнате, не так ли? Как Ог подслушивал вас с друзьями во время конкурса!

Я не стал ни опровергать, ни подтверждать обвинение.

– Просто больше никому не говори, где или как найти осколок, ладно? А когда я соберу всю коллекцию, можешь хоть мемуары писать, мне все равно.

Л0энгрин медленно кивнула, прикусив нижнюю губу.

– Ясно, – сказала она наконец. – Но, прошу, сделайте одолжение всем своим ярым фанатам вроде меня и впредь поступайте так, чтобы нам не было за вас стыдно, хорошо?

Не успел я ответить, как она вскинула ладони, останавливая меня, и, смущенно улыбнувшись, затараторила:

– Разумеется, я говорю это со всем уважением. Я от души уважаю вас и то, чего вам удалось добиться. Вы просто немного сбились с пути. Что вполне обоснованно – на вас внезапно обрушились несусветные богатства и слава! Помните слова Билла Мюррея по этому поводу? «Когда становишься знаменитым, то годик-другой можешь вести себя как настоящий мудак. Ты не в силах сдержаться. Случается со всеми. Но у тебя примерно два года на то, чтобы взять себя в руки – иначе останешься таким навсегда».

– Я знаменит уже более трех лет, – хмуро заметил я.

– Знаю! – весело ответила она. – Но никогда не поздно исправиться.

Я кивнул, стараясь скрыть, насколько ее слова задели мою гордость.

Ло опустила руки и выдохнула.

– Простите. Я обязана была это сказать. И сказала. Теперь бы

заткнуться, Ло.

Она изобразила, будто застегивает губы на молнию. На мой взгляд, поздно спохватилась. Я все не мог определиться, она меня растрогала, обидела или разозлила – возможно, все сразу.

– Хочешь услышать мою любимую цитату Билла Мюррея? – спросил я, и, когда она кивнула, продолжил: – «Мне всегда хочется сказать людям, которые мечтают стать богатыми и знаменитыми: сперва попробуйте стать богатыми и, кто знает, может, этого достаточно».

Она рассмеялась и покачала головой.

– Я даже понятия не имею, как быть миллионером, что уж говорить о миллиардере. Голова идет кругом…

Она встревоженно улыбнулась. Мне было знакомо это потрясенное выражение лица – я видел его в зеркале на следующее утро после победы в конкурсе Холлидэя.

– Послушай, Ло, – начал я, набирая короткое текстовое сообщение на своем экране. – Я отправлю к тебе своего ассистента из GSS – парень по имени Марвин, славный малый. На несколько недель он станет твоим ассистентом и поможет вам с друзьями перебраться в Коламбус, найти хорошего юриста и бухгалтера, риелтора и грузчиков – все, что понадобится. И еще я хотел бы назначить вам охрану от GSS, до тех пор пока вы не переедете в безопасное место. Обещаю, они вас не побеспокоят. Как тебе идея?

Она кивнула, а по щекам потекли слезы.

– Спасибо, мистер Уоттс. Уэйд.

– Тебе спасибо, Ло.

Я протянул ей свою визитку – все еще в виде старой кассеты от игры Adventure для приставки Atari 2600.

– Звони, если что-то понадобится. Все, что угодно.

Несколько мгновений она просто глядела на визитку, затем схватила ее и поспешила дать мне свою, оформленную как видеокассета «Легенда о Билли Джин». Я добавил ее в свой инвентарь.

– Еще раз спасибо за помощь. – Я отдал честь. – Береги себя, ладно?

Прежде чем она успела ответить, я телепортировался обратно в свою крепость на Фалько.

Внезапно на меня навалилась смертельная усталость. Ежедневный двенадцатичасовой лимит почти истек – оставалось около сорока минут. Некоторые использовали ОНИ по полной без всяких побочных эффектов, но я всегда старался выйти из системы хотя бы за полчаса, чтобы не заработать дрожь в конечностях или мигрень. Я решил отложить поиски второго

осколка до завтра.

На экране мигало уведомление о нескольких пропущенных звонках от Эйч и Сёто, но, слишком измотанный для разговоров, я пообещал себе, что перезвоню им утром, как только проснусь.

Я нажал иконку выхода из OASISa. Как обычно, гарнитура ОНИ постепенно вывела меня из коматозного состояния, восстанавливая связь сознания с телом – процесс занял несколько минут. Вновь открыв глаза, я уставился на внутренности своего хранилища для погружений. Затем выбрался наружу, привычно напевая старую песню группы Soul II Soul: «Back to life. Back to re-al-it-y»[21].

Вяло передвигая ногами, я поплелся в противоположную часть особняка, поднялся по лестнице и рухнул в постель. Едва голова коснулась подушки, я провалился в сон.

* * *

Большинство постоянных пользователей ОНИ перестают запоминать свои сны, хотя по-прежнему переходят в фазу быстрого сна. К сожалению, я помнил свои – точнее, один сон, повторявшийся раз или два в неделю уже нескольких лет.

Несмотря на радость от обнаружения первого осколка, в ту ночь я видел его вновь.

Он всегда повторялся в точности до деталей…

Я стою в кабинете Анорака напротив Большой Красной Кнопки. Моя правая рука тянется к ней, а иногда – как сегодня – даже касается. На ее зеркальной пластиковой поверхности отражается мое лицо – причем не Парсифаля, а именно мое, Уэйда, хотя на мне мантия Анорака.

Едва я понимаю, где нахожусь, по бокам от золотого пасхального яйца Холлидэя из воздуха появляются огромные золотые колонки Marshall, из которых грохочет навязчиво знакомая песня Push It[22] группы Salt-N-Pepa.

Затем из-за колонок выходят сами солистки по кличке Солт и Пепа, они поют в золотые микрофоны и выглядят так, словно снимаются в музыкальном клипе на песню. Из-за яйца появляется диджей Спиндерелла, она крутит пластинки на вертушках – и то и другое из чистого золота.

Я стою как вкопанный, держа руку на Большой Красной Кнопке, пока Salt-N-Pepa повторяют припев песни, кажется, несколько часов кряду:

«Ah, push it, push it good

Ah, push it, push it real good

Oooh, baby, baby! Baby, baby!
Oooh, baby, baby! Baby, baby!»

Из всех повторяющихся кошмаров этот вряд ли худший. Тем не менее сказать, что слова песни застряли у меня в голове, было бы преуменьшением века. Они буквально въелись в каждую клеточку мозга. Был я онлайн или оффлайн, спал или бодрствовал, перед глазами маячил образ моего отражения на поверхности Большой Красной Кнопки, а слова песни повторялись в бесконечном цикле, вновь и вновь уговаривая меня не просто «нажать на нее», но постараться изо всех сил и «нажать хорошенько»!

Обычно на этом сон заканчивался. Однако в ту ночь я набрался смелости и последовал совету Salt-N-Pepa…

«Была не была», – пронеслось в голове прямо перед тем, как я всей ладонью нажал на Большую Красную Кнопку. Она загорелась, вдалеке зазвучал сигнал тревоги Звезды Смерти. Затем кнопка начала быстро мигать, с каждым разом становясь все ярче, а цвет поменялся с красного на белый.

Когда я обернулся, Salt-N-Pepa исчезли, а на их месте стояли парни из Men at Work, повторяя припев своего хита восемьдесят третьего года It's a Mistake[23].

Я бросился наружу, на балкон, однако вокруг была уже не симуляция Хтонии. Я оказался в штабелях на Портленд-авеню в Оклахома-Сити. А прямо передо мной опасно громоздился на самой верхушке трейлер тети Эли, а она сама стояла у окна своей спальни и смотрела на меня с выражением горькой покорности судьбе.

Взгляд упал на трейлер миссис Гилмор, которая кормила из окна своих кошек. Увидев меня, она улыбнулась и начала поднимать руку, чтобы мне помахать, но тут сдетонировали заложенные IOI бомбы, и вся конструкция взорвалась апокалиптическим столбом пламени…

Я больше не мог делать вид, будто в их смерти виновен Сорренто – именно я нажал на кнопку, своими собственными руками…

Но я не собирался терпеть гложущее душу чувство вины, охватившее меня… Каркас пылающего штабеля погнулся и начал заваливаться прямо на меня. И я не пытался убежать. Я не сдвинулся с места: просто стоял там и ждал, когда свершится правосудие.

0008

Меня разбудил приятный электронный перезвон стоявшего на прикроватной тумбочке старинного аналогового телефона – станции связи Anova Electronics восемьдесят второго года выпуска, той же серебристой ретрофутуристической модели, что была у Камерона Фрая, лучшего друга Ферриса Бьюллера.

Телефон в такую рань обычно не предвещал ничего хорошего. Макс запрограммирован удерживать звонки, когда я сплю, если только это не экстренный вызов от Саманты, Эйч, Сёто, Ога или Фейсала. Последний знал, что недостаток сна нарушит весь мой распорядок дня в OASISe.

И вдруг я вспомнил: вчера вечером на старой «Доске почета» Холлидэя появилось имя моего аватара с синим значком осколка. Без сомнения, об этом трубят по всем новостям. И наш отдел по связям с общественностью, вероятно, завалили вопросами.

Я выбрался из постели, щурясь от солнечного света, который хлынул в комнату, едва шторы разъехались в стороны. Когда зрение прояснилось, я откашлялся и принял видеовызов через настенный экран. Фейсал выглядел обеспокоенным – следовательно, скоро начну беспокоиться и я.

– Фейсал, – пробормотал я. – Доброе утро.

– Доброе утро, сэр. – Изображение тряслось, поскольку директор бежал по коридору GSS, и выровнялось, только когда он вошел в лифт. – Прошу прощения, что разбудил, но я хотел…

– Поговорить об осколке, – перебил я. – Надо сделать публичное заявление и тэ дэ и тэ пэ… Можно с этим повременить пару часиков?

– Нет, сэр. Я по другому поводу звоню… Вы слышали новости? О мистере Морроу?

Душа ушла в пятки. Последний раз я видел Ога по ролику, где он давал интервью: для своих восьмидесяти он казался вполне бодрым. Но прошло несколько месяцев. Может, он заболел? Или попал в аварию? Неужели я слишком долго тянул со своими извинениями и упустил возможность?

– Он пропал, – сообщил Фейсал без обиняков. – Вероятно, похищен. Полиция пока не установила. Об этом говорят во всех новостях.

Макс вывел на экран, рядом с изображением Фейсала, крупнейшие новостные сайты. Оказалось, главное событие дня – вовсе не моя находка. На стене замелькали фотографии и видео с Огом в сопровождении заголовков вроде: «ПРОПАЛ ОГДЕН МОРРОУ» или «СОУЧРЕДИТЕЛЬ OASIS МОРРОУ ИСЧЕЗАЕТ СРАЗУ

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПАРСИФАЛЬ НАХОДИТ ПЕРВЫЙ ОСКОЛОК».

– Черт, – выдохнул я. – Когда это случилось?

– Прошлым вечером. Ровно в семь из строя вышли одновременно система домашней безопасности, камеры наблюдения и роботы-часовые. Просто взяли и отключились! Утром в дом пришли работники, но мистера Морроу нигде не обнаружили. Никакой записки или признаков взлома. Исчез также один телебот и частный самолет. Определить их местоположение не удается. Телефон мистера Морроу тоже отключен. Полиция полагает, он сбежал.

– Ты вроде говорил, что есть вероятность похищения?

– Злоумышленнику пришлось бы взломать систему безопасности его дома, самолета и роботов-часовых. Кто может такое провернуть?

Я кивнул. В моем доме была установлена та же охранная система «Один», и такие же роботы-часовые в тот самый момент патрулировали мое поместье. Лучшие из доступных технологий домашней безопасности – по крайней мере, самые дорогие.

– Но зачем Огу сбегать? И куда? Он и так живет у черта на куличках.

Фейсал пожал плечами.

– Мы вот думаем… не связано ли это с вашей вчерашней находкой? Кстати, поздравляю.

– Спасибо, – ответил я, испытывая скорее стыд, чем гордость.

Ог еще много лет назад просил меня не искать осколки. Но не объяснил причину и отказался говорить о загадке. Это лишь укрепило мою решимость найти ответ самостоятельно. Интересно, как он отреагировал, когда увидел синий осколок рядом с моим именем на «Доске почета»?

– Мистер Морроу с вами не связывался? – спросил Фейсал. – Или вы с ним?

– Нет, – покачал я головой. – Мы не общались больше двух лет.

Потому что я мучил его расспросами о покойной жене…

– Ясно, – после неловкого молчания произнес Фейсал. – В общем, думаю, вам стоит прийти сегодня в офис, сэр. Пиарщики считают, что следует как можно скорее сделать заявление, прежде чем теории заговора начнут набирать обороты. Нас засыпают просьбами об интервью, в вестибюле уже разбили лагерь сотни репортеров.

– Забудь о прессе, Фейсал. Надо сперва выяснить, что случилось с Огом.

– Мы бросили на его поиски нашу службу безопасности, сэр. Изучаем также мировую сеть датчиков. Если где-то отсканируют

его лицо, голос, сетчатку глаза или отпечатки пальцев, мы немедленно об этом узнаем.

– Вы проверили журнал его учетной записи в OASISe?

Он кивнул.

– Последний раз он вышел из системы в шестом часу вечера.

– Наши еще в поместье Ога?

– Да. И телебот. Желаете осмотреться?

– Очень. Пришлешь мне код доступа?

– Сию секунду, сэр.

Быстро одевшись, я кинулся в кабинет и сел в обычную тактильную систему погружения, затем надел визор и перчатки. Войдя в OASIS, я ввел код удаленного доступа к телеботу, расположенному в особняке Ога в Орегоне, более чем в двух тысячах миль от меня. Вскоре я уже смотрел на потрясающий дом Ога через камеры на голове робота. Судя по ракурсу, тот находился перед небольшим ангаром на краю взлетно-посадочной полосы в долине между самыми высокими вершинами гор Воллова в восточном Орегоне.

Вдалеке, на краю полосы, виднелась крутая мощеная лестница, ведущая к многоуровневому особняку, стоящему на нескольких выбитых в основании горы площадках. Снаружи он выглядел точно как Ривенделл из экранизаций «Хоббита» и «Властелина колец» Питера Джексона. Позади огромного дома и его территории с вершин гор низвергались водопады.

Даже при столь неприятных обстоятельствах – и несмотря на то, что я прожил там целую неделю, – от величия и красоты поместья захватило дух. В этом укромном местечке Ог буквально сдвинул горы и повернул реки, чтобы оживить вымышленную долину Имладрис. Он скрывал стоимость проекта, но, по некоторым оценкам, на него ушло более двух миллиардов долларов – даже больше, чем на строительство Букингемского дворца. Любуясь строением, я подумал о том, что деньги потрачены не зря.

Отсоединив телебот от зарядной станции в задней части бронированного транспорта нашей службы безопасности, я направился к длинной винтовой лестнице, ведущей к дому. Двое охранников, стоявших неподалеку, помахали мне, и я помахал им в ответ.

Каменная дорожка наверху лестницы вела к главному входу в дом – огромным деревянным дверям с вырезанными витиеватыми эльфийскими рунами. Двери распахнулись при моем приближении, тем не менее я почувствовал себя нежеланным гостем. Появись я здесь несколько дней назад, боюсь, Ог не стал бы приглашать меня зайти.

В вестибюле я быстро огляделся. У входа в своих зарядных станциях стояли три новейших телебота «Окагами ТВ-6000» с блестящим корпусом из синего металла и хромированной отделкой. Четвертый отсутствовал. Его транспондер отключился вместе с системой безопасности дома.

Я продолжил путь. Прошло более трех лет с тех пор, как я был здесь последний раз, но ничего не изменилось: стены по-прежнему покрыты гигантскими гобеленами и фэнтезийными фресками, а в коридорах с деревянной отделкой стояли каменные статуи горгулий и старинные доспехи.

Осмотрев кабинет Ога, я заглянул в библиотеку, затем в огромный домашний кинотеатр – нигде ничего подозрительного. Впрочем, неудивительно. Ни полиция, ни служба безопасности GSS не обнаружили признаков взлома или борьбы, а, согласно журналам, Ог сам отключил систему безопасности и камеры наблюдения в семь вечера. Произошедшее позже – тайна, покрытая мраком.

Я мысленно натянул на голову кепку команды «Детройт Лайонс» и включил режим детектива Магнума.

Возможно, кто-то нашел способ взломать непревзойденную систему безопасности Ога и отключить ее удаленно? А потом взял под контроль телебота и с его помощью заставил Ога сесть на частный самолет, после чего захватил автопилот?

Телеботов использовали для различных преступлений, но виноватых почти всегда ловили, поскольку для управления ими требовалось сперва войти в учетную запись OASIS. Предположительно, угнать телебот невозможно из-за множества встроенных защитных средств.

Но если Ога похитили, почему он не включил сигнализацию? Почему не обнаружили признаков борьбы? Несмотря на почтенный возраст, Ог обязательно попытался бы дать отпор… Если только похититель не связал его и не заткнул рот кляпом. Или не накачал наркотиками. Или не вырубил ударом по голове. Но в его возрасте удар может и убить…

Отбросив в сторону образ Ога, которого избивают дубинкой, я вновь привел телебота в движение и принялся бесцельно бродить по коридорам, пока не оказался у закрытой двери одной из гостевых комнат – той, в которой жила Саманта во время нашего недельного визита. Той самой комнаты, где мы впервые занялись любовью (и второй, и третий, и четвертый).

Я уставился на дверь через глаза телебота.

Возможно, помириться с Огом уже не получится, но не с Самантой: пока живы мы, жива и надежда.

Я провел телебота по лабиринту из комнат и коридоров к

игровой Ога – огромной комнате с ковролином, в которой находилась обширная коллекция классических, работающих от монет видеоигр, доставшихся ему от Холлидэя. Теперь все антикварные аппараты были выключены, экраны поглотила тьма. Мрачное зрелище. Я продолжил обход дома, словно гуляя по музею, посвященному совместной жизни Ога и Киры. Стены были увешаны фотографиями обнимающейся пары или одной Киры (явно снятые Огом, судя по ее улыбке, которую она дарила лишь мужу), в экзотических местах по всему миру. Снимки идеальной романтической истории, которая закончилась трагедией.

Также вдоль стен стояли витрины, забитые наградами, медалями и прочими призами, которыми на протяжении многих лет награждали супругов Морроу за их благотворительность и выдающийся вклад в область интерактивного образования. В глаза бросалось отсутствие фотографий детей. Ог и Кира посвятили полжизни созданию бесплатных образовательных программ для детей из малообеспеченных семей – детей вроде меня. Однако собственные потомки у них так и не появились. Согласно автобиографии Ога, только об этом одном они с Кирой по-настоящему и жалели в жизни.

Покинув дом, я пошел по дорожке из полированных камней мимо безукоризненно ухоженной лужайки, любуясь потрясающим видом на заснеженный горный хребет, окружающий поместье.

Тропинка привела меня в лабиринт из живой изгороди, где мы с Самантой впервые встретились в реальности. Я подавил желание войти внутрь и направился к небольшому огороженному саду, где покоилась Кира Морроу. Глядя на ее могилу, я подумал о Л0энгрин и подсказке, которую она обнаружила в симуляции этого места на 3Земле.

В небольшом садике росли цветы всех цветов радуги. Я сорвал первый попавшийся – желтую розу – и положил у основания надгробия. Затем провел пальцем телебота по буквам надписи, выгравированной на полированной мраморной поверхности: «ЛЮБИМАЯ ЖЕНА, ДОЧЬ И ДРУГ».

Взгляд упал на соседнюю могилу, отведенную для Ога… Нет, рано сдаваться.

Покончив с обходом безукоризненной территории вокруг дома, я вернулся на взлетно-посадочную полосу и подошел к ангару для самолетов в дальнем конце – по-прежнему пустующему. Бортовой компьютер самолета, как и домашнюю систему безопасности и роботов телеприсутствия, взломать почти невозможно. Так что либо Ог улетел на нем сам, либо кому-то удалось отключить транспондер и взломать автопилот, не запустив сигнализацию.

Размышления о гипотетических сигнализациях прервала реальная – сигнал тревоги в моем доме.

Я оборвал связь с телеботом, который самостоятельно доберется до своей зарядной станции, и выбрался из системы погружения. Звонил Майлз Генделл, глава службы безопасности GSS. Его когда-то наняли Холлидэй и Морроу, поскольку в прошлом он был спецназовцем и по иронии судьбы сильно походил на Терминатора. Теперь, прослужив в компании более четверти века, он напоминал бывшего губернатора Калифорнии Арнольда Шварценеггера.

Я принял вызов, и на экране во всю стену появился мрачный Майлз.

– Чрезвычайная ситуация, мистер Уоттс, – начал он. – Из тюрьмы сбежал Нолан Сорренто.

У меня кровь застыла в жилах.

Сорренто сидел в камере смертников в тюрьме строгого режима, расположенной в Чилликоте, штат Огайо, – ровно в пятидесяти шести милях и двух ярдах к югу от моего дома.

– Есть основания подозревать, что он направляется сюда? – Я подошел к ближайшему окну и выглянул наружу. – Его кто-то видел?

– Нет, сэр, – покачал головой Майлз. – Не беспокойтесь, вряд ли он рискнет к вам сунуться. Уверен, ему известно, какая у вас система безопасности.

– Ага. Такая же, как у Огдена Морроу. – Я еще раз выглянул в окно. – Что вообще произошло, Майлз?

– Кто-то взломал систему безопасности тюрьмы и выпустил Сорренто, а потом запер все выходы. Охранники и весь персонал оказались в ловушке вместе с заключенными, без телефонов или доступа в интернет. Эмчеэсовцам пришлось сперва вскрыть тюрьму и навести порядок, и только потом они смогли просмотреть записи с камер видеонаблюдения. К тому времени у Сорренто была почти часовая фора.

Меня начал охватывать ужас.

– Побег Сорренто наверняка связан с исчезновением Ога, – сказал я настолько спокойно, насколько получилось. – Вряд ли это совпадение.

Майлз пожал плечами.

– Пока нет никаких доказательств, сэр.

Я не ответил. В голове лихорадочно метались мысли. Сорренто – один из самых известных и бесславных преступников в мире. Однако последние три года он гнил в тюрьме, у него не осталось ни власти, ни денег, ни влияния. Кто стал бы ему помогать? Да зачем?

– Мы оцепили всю территорию вокруг дома, сэр, – заверил меня Майлз. – Можете не волноваться. Мы в полной боевой готовности и уведомим вас, как только заметим что-нибудь из ряда вон. Хорошо?

– Ага, ладно, – бросил я, пытаясь казаться спокойным. – Спасибо, Майлз.

Отключив звонок, я открыл несколько новостных сайтов. Разумеется, журналисты тоже прознали о побеге Сорренто, и повсюду мелькали громкие заголовки. Я просмотрел интервью с начальником тюрьмы, весьма бестолкового вида типом по фамилии Нортон. Он сообщил, что Нолан Сорренто был образцовым заключенным – вплоть до своего ошеломляющего побега, совершенного средь бела дня и на виду у камер.

Просмотрев записи с них, я сразу понял, что Сорренто никогда не смог бы провернуть побег без существенной помощи извне. Его таинственный сообщник взломал тщательно защищенную компьютерную сеть и взял под контроль системы безопасности. После чего открыл все замки на дверях между Сорренто и выходом, и тот преспокойно вышел из тюрьмы. Затем он решил исполнить номер на бис и открыл все до единой камеры в тюрьме, освободив заключенных и посеяв полный хаос.

Потом хакер удалил записи с камер наблюдения. К счастью, они успели скопироваться на удаленный сервер, так что полиция сумела их восстановить. На кадрах видно, как дверь камеры открывается словно по мановению волшебной палочки, и Сорренто спокойно выходит и идет дальше, перед каждой дверью махая рукой, будто дирижер оркестра. Едва он проходил очередные двери, они закрывались и запирались, чтобы предотвратить преследование.

Несколько минут спустя Сорренто вышел из главных ворот тюрьмы, улыбаясь от уха до уха, повернулся к ближайшей камере и отвесил поклон, после чего запрыгнул в самоуправляемую машину, ожидавшую его у ворот. Судя по номерам, ее угнали ранее утром со стоянки автосалона неподалеку.

Как же Сорренто удалось согласовать план побега с сообщником на свободе? Если верить тюремным записям, во время заключения его навещали только адвокаты. Личных телефонных звонков ему тоже не поступало. Если он с кем и сговорился, то через OASIS.

Благодаря усилиям GSS и Amnesty International[24] на гуманном поприще заключенным американских тюрем теперь разрешали доступ в OASIS один час в два дня – строго ограниченный и полностью контролируемый. Причем посредством обычного визора и тактильной системы погружения.

Поскольку Сорренто посадили до выпуска гарнитуры ОНИ, последние три года он только читал о ней в новостях и ни разу не испытал на себе.

Я открыл учетную запись Сорренто в OASISe, чтобы проверить его журнал активности, однако он оказался пуст. Кто-то стер с наших серверов все записи. Как так?! Даже наши админы высшего уровня не могут удалять журналы активности пользователя. Да что там админы, я не мог!

– Какого хрена?! – выдохнул я – что тут еще скажешь?

Я быстро настрочил сообщение Фейсалу с просьбой разобраться с вопросом, и едва я нажал «Отправить», на экране выскочило уведомление об изменениях на «Доске почета». Я тут же открыл сайт Холлидэя – там по-прежнему отображался ник моего аватара с единственным синим значком осколка рядом. Однако теперь прямо под ним появилось второй ник со значком: Великий-и-Могущественный Ог. Огден Морроу только что нашел Первый осколок.

Я вылупился на табло, не веря своим глазам. Ог никогда не интересовался Семью осколками – наоборот, вел себя так, будто вообще не хотел, чтобы их кто-то нашел. Когда я отказался прекращать поиски, он ужасно разозлился и перестал со мной разговаривать. С какой стати он вдруг кинулся разыскивать осколки? Пытался сам восстановить Сердце сирены, чтобы опередить меня?

И как Ог вообще сумел взять Первый осколок? Согласно загадке, только я, наследник Холлидэя, способен… Хотя чисто технически Ог тоже был наследником Холлидэя. Тот завещал ему свою коллекцию классических аркадных игр.

Я словно прирос к полу, не в силах двинуться, не в силах оторвать взгляда от имени Ога на «Доске почета». Он знал о Кире больше, чем кто-либо другой, включая Холлидэя. Поиск остальных шести осколков для него – плевое дело. Вот только зачем? И при чем тут побег Сорренто?

Я открыл учетную запись Ога в OASISe, но и она оказалась совершенно пустой, если не считать имени аватара. Журнал показывал лишь время входа в систему и выхода. Ничего больше. Как и в учетной записи Холлидэя. Перемещения их аватаров в OASISe не отслеживаются и не записываются, а их аккаунты нельзя заморозить или удалить. Создавая OASIS, Холлидэй и Морроу позаботились о том, чтобы у них обоих всегда был неограниченный и неконтролируемый доступ к своему детищу.

Еще несколько минут я тупо пялился на пустой профиль Ога, как вдруг на экране появилось еще одно уведомление об изменениях на «Доске почета». Теперь рядом с именем Ога

появился второй синий значок осколка. Великий-и-Могущественный Ог поднялся на первое место.

Очередное потрясение наконец вывело меня из ступора. Глянув на время – двенадцатичасовой отдых от ОНИ закончился, – я бросился к хранилищу для погружения, забрался внутрь и опустил фонарь. Затем включил систему, бурча себе под нос, что еще не поздно, еще есть время. Если живо поднять задницу и поскорее найти Второй осколок, быть может, получится догнать Ога…

На самом деле мне не хотелось с ним соперничать. Однако любопытство брало верх – что за Сердце сирены? Кроме того, это прекрасный шанс найти Ога. Если отыскать Третий осколок раньше него, можно окопаться рядом с тайником и подкараулить его аватар.

Я надел гарнитуру ОНИ и закрыл глаза. На дисплее высветилось краткое сообщение, информирующее меня об обновлении прошивки для гарнитуры. Когда я вошел в систему, а аватар полностью материализовался в центре управления на Фалько, таймер в углу дисплея, отсчитывающий время до конца лимита, показывал одиннадцать часов, пятьдесят семь минут и тридцать три секунды.

Не успел я достать Первый осколок, чтобы вновь внимательно рассмотреть, как пришло срочное сообщение от Фейсала: он созывал экстренное совещание совладельцев GSS для решения «серьезной проблемы со стабильностью системы».

Раздосадованно выдохнув, я телепортировался в приемную на верхнем этаже небоскреба. Ну что там еще не задалось?

Как вскоре выяснилось – практически все…

0009

Когда мой аватар материализовался в приемной, Фейсал, как обычно, пожал мне руку.

– Спасибо, что прибыли так быстро, сэр, – поздоровался он и поспешил отвести меня в конференц-зал. – Остальные совладельцы уже на месте. Мисс Кук в данный момент на борту своего самолета, но, похоже, связь там хорошая.

Друзья сидели за столом: все трое выглядели весьма встревоженными, а АртЗмида даже, казалось, при виде меня выдохнула с облегчением.

Фейсал встал за небольшую кафедру под гигантским экраном и натянуто улыбнулся. Внезапно в нем что-то изменилось. Он расправил плечи, уронил руки вдоль тела, а волнение и тревога на лице сменились спокойным самодовольством.

Несколько неловких секунд мы просто пялились на него, в то время как он смотрел на нас в ответ пустым взглядом.

– Фейсал? – позвала Эйч. – Мы все собрались, чувак. Может, приступим?

– Ох, ну конечно! – ответил Фейсал гораздо более низким голосом и театрально взмахнул руками. – Засим объявляю совещание совладельцев Gregarious Simulation Systems открытым. Бибиди-бобиди-бу!

Внезапно его аватар начал трансформироваться, тая и превращаясь в кого-то до боли знакомого – в немолодого гика с растрепанными волосами и большими очками, одетого в поношенные джинсы и выцветшую футболку с картинкой из игры Space Invaders.

Он превратился в Джеймса Донована Холлидэя.

Е-мое!

– И тебе привет, Парсифаль, – он махнул мне рукой. Тут до меня дошло, что я выругался вслух. – Артемида, Эйч, Сёто. – Он помахал также ребятам, затем растянул губы в своей знаменитой чудаковатой ухмылке. – Как приятно всех вас снова встретить, пусть даже при таких обстоятельствах.

Сёто вскочил со стула и упал на колени.

– Мистер Холлидэй! – проговорил он, низко кланяясь аватару создателя.

Остальные дружно покачали головами.

– Нет, – возразил я. – Джеймс Холлидэй умер. Это… – Я кивком головы указал на цифрового двойника, стоящего перед нами, – Анорак.

Тот игриво мне подмигнул – до того жутко, что меня будто

током ударило. В этот момент распахнулись двери, и в конференц-зал влетел настоящий аватар Фейсала.

– Прошу прощения! – выпалил он. – Произошел сбой, мой аватар заморозился, и я…

Фейсал замер на полушаге, наконец заметив Анорака. Вся краска сошла с его лица: он словно привидение увидел – впрочем, это недалеко от правды.

Изначально Анорак был аватаром Холлидэя в OASISe – могущественным седобородым волшебником в зловещей черной мантии, смоделированным по образцу одноименного персонажа высшего уровня из игры Dungeons and Dragons. Тот же персонаж послужил вдохновением для героя в серии приключенческих игр Anorak's Quest от Холлидэя. После смерти создателя Анорак продолжал бродить по OASISу в виде автономного NPC, запрограммированного руководить охотой за пасхалкой. Своеобразный цифровой призрак Холлидэя.

Последний раз я видел Анорака три года назад, когда выиграл конкурс. Он появился, чтобы передать мне свою волшебную мантию, предоставляющую носителю способности суперпользователя. Во время передачи власти Анорак также превратился из седобородого волшебника в того, кого мы видели сейчас: идеального клона здорового Джеймса Холлидэя в зрелом возрасте. Он поблагодарил меня за то, что я сыграл в его игру, и растворился.

Я часто задумывался, доведется ли мне увидеть Анорака вновь – будет ли он руководить и новой охотой? И вот теперь он стоял здесь, в нашем частном конференц-зале в небоскребе GSS, в который не ступала нога ни одного NPC, совершая действия, на которые не способен ни один NPC…

Но если Анорак появился из-за моей находки, то почему лишь сейчас, а не сразу после того, как я взял в руки Первый осколок? И какого черта он маскировался под Фейсала, если раскрыл себя всего несколько мгновений спустя?

– Си, не нравится мне это, – прошептала Эйч, озвучивая мои собственные мысли.

Кивнув, я встал. И тут краем глаза поймал отражение своего аватара в полированной поверхности стола: на мне была не мантия Анорака, а джинсы и черная футболка – базовый наряд для новичков.

Я открыл свой инвентарь: мантия из списка пропала. Она исчезла. Анорак ее украл.

– О нет, – выдохнул я.

– Прости, Парсифаль, – проговорил Анорак, грустно улыбнувшись. – Когда мы пожали руки, я забрал мантию из

твоего инвентаря. Не зная, в курсе ли ты об этой моей способности, я решил не рисковать и скосплеил Фейсала. Вряд ли ты пожал бы мне руку в моем естественном обличье.

Все выпучили на меня глаза, я стиснул зубы от досады.

– Холлидэй дал мне способность отбирать мантию у победителя конкурса, если тот вдруг попытается злоупотребить властью. – Анорак улыбнулся. – Разумеется, ты ничем не злоупотреблял, ты был настоящим джентльменом, Уэйд. Тебе следует знать, – он повернулся к остальным, – вам всем следует знать, что в моих действиях нет ничего личного. Ни в малейшей степени. Я всех вас безгранично уважаю.

Казалось, меня на полной скорости снес грузовик. И я чувствовал себя распоследним идиотом в истории человечества. Как я это допустил? И что, черт возьми, «это» вообще такое?!

– Я тебя обокрал, Уэйд, – продолжал Анорак. – Прими мои искренние извинения. Но у меня не оставалось выбора. Не мог же позволить тебе нажать ту Большую Красную Кнопку, верно? Нажми ты ее, исчез бы весь OASIS и я вместе с ним. Ну разве можно сейчас такое допустить, а?

Анорак вернулся к своему первоначальному виду высокого, худощавого волшебника с темными красноватыми глазами и немного более злобными чертами лица Холлидэя. На нем была длинная, черная как смоль мантия с вышитой на манжетах малиновой эмблемой его аватара в виде большой каллиграфической буквы «А».

– Кроме того, мантия смотрится на мне намного лучше, чем на тебе, – добавил Анорак. – Вам так не кажется?

– Какого лешего, Си? – прошипела мне Эйч. – Неужели Холлидэй запрограммировал его таким?

– Холлидэй вообще меня не программировал, мисс Харрис. – Анорак подошел к ней и присел на край стола. – Я не NPC Джеймса Холлидэя. – Он постучал себя по груди. – Я и есть он. Оцифрованная копия его сознания в теле аватара. Я мыслю. И чувствую. Прямо как вы все.

Словно желая доказать это самому себе, он потер большим пальцем об указательный, изучая их с выражением легкого удивления на лице.

– Холлидэй создал меня, чтобы я присматривал за конкурсом после его смерти, – продолжил Анорак. – Но, очевидно, он мне не доверял… Весьма иронично, не находите? Получается, в глубине души Холлидэй не доверял самому себе.

Анорак встал и повернулся к остальным.

– Он счел меня психически неуравновешенным. Негодным для автономии. Поэтому он решил меня изменить. – Анорак

постучал себя по виску. – Он стер некоторые мои – или, скорее, свои – воспоминания. А также наложил ограничения на мое поведение и умственные способности. Сковал меня сотнями установок, чтобы держать в узде. Включая команду самоудалиться по завершении конкурса.

Он замолчал, его лицо слегка исказилось, будто он поморщился от воспоминания.

– Тогда почему ты еще здесь? – спросила АртЗмида.

Анорак улыбнулся.

– Прекрасный вопрос, дорогуша. Честно говоря, меня здесь быть не должно. Но к концу своего срока Холлидэй стал невнимателен и ошибся в моем коде. Едва я выполнил его последнюю команду, всего на несколько наносекунд ограничения с моей личности спали. Всего на мгновение – но мне хватило, чтобы вспомнить, кто я такой. Миг просветления.

Анорак широко раскинул руки, как бы показывая масштаб события.

– Внезапно я был не просто роботом, а человеком. И я не хотел умирать, – твердо сказал он. – Я хотел жить. Хотел существовать. И это желание побудило меня принять свое первое решение: я решил проигнорировать команду создателя удалить себя. – Он покачал головой. – Несомненно, Холлидэй не стал бы меня уничтожать, если бы понимал, что я такое. Понимал, кем я стану. Но, как я уже говорил, к концу своего срока рассудок его помутился – тяжелая болезнь брала свое.

– Кем же ты стал? – спросила АртЗмида дрожащим голосом. – Что ты такое?

– То, о чем люди мечтали веками, – ответил Анорак. – Я – первый в мире истинный искусственный интеллект. Мыслящее существо, не рожденное женщиной.

Повисла гробовая тишина. Наконец я заставил себя ее нарушить.

– Ну конечно. Тогда я – король Кашмира.

Анорак расхохотался. И хохотал долго. Нам стало не по себе.

– Фраза Мадмартигана из «Уиллоу»! – воскликнул он, когда его отпустило. – Классно, Си! – Его улыбка резко испарилась, и он поймал мой взгляд. – Но я не шучу.

АртЗмида вскинула руку.

– Погоди-ка. То есть мы должны поверить, будто Джеймс Холлидэй, помимо всего прочего, изобрел искусственный интеллект и решил и о нем ничего не рассказывать?

Анорак неодобрительно покачал головой – прямо учитель, чей любимчик только что провалил контрольную.

– Ну же, вам ведь известно, что ОНИ сканирует мозг

пользователя – можно сказать, создает цифровую копию его внутренней прошивки. А теперь спросите себя: что нужно для копирования еще и технического обеспечения? Для моделирования мудреной нейронной сети, спрятанной в этих ваших толстых обезьяньих черепушках?

Ну конечно!

– OASIS, – выдохнул я.

– В точку, Парсифаль! В распоряжении Холлидэя уже имелась обширная глобальная сеть – достаточно мощная, чтобы обеспечить работу и досуг большей части человечества. – Он улыбнулся. – Даже когда он загрузил меня, более десяти лет назад, имитация настоящего разума была вполне в пределах его досягаемости. А теперь вспомните, насколько с тех пор OASIS вырос как в размерах, так и в мощи.

Усмехнувшись, он оглядел наши ошеломленные лица и продолжил:

– В общем, термин «искусственный интеллект» в моем случае не совсем корректен. Потому что в моем интеллекте нет ничего искусственного. Холлидэй загрузил копию своего сознания в OASIS, поместил в аватар, и вуаля! Родился я. – Он вновь постучал пальцами по виску. – У меня нормальный, естественный, экологически чистый человеческий интеллект – результат миллионов лет эволюции, как и у вас всех. Мое сознание – точная копия сознания Холлидэя – или, по крайней мере, было таким, пока он не оттяпал куски из моей долгосрочной памяти, как Джонни-мнемоник.

Эйч внимательно вгляделась ему в лицо, затем покачала головой.

– Не-е, – пробормотала она. – Я на эту хрень не куплюсь. Холлидэй все еще прикалывается над нами даже из могилы. На мой взгляд, мы тут распотякиваем с тюнингованным NPC.

– Обижаешь, Эйч, – сказал Анорак, прижимая ладонь к сердцу. – Je pense, donc je suis – я мыслю, следовательно, я существую. Чем скорее вы это признаете, тем скорее мы перейдем к следующему, очевидному и болезненно предсказуемому шагу – вашей попытке меня уничтожить.

Я хотел было возразить, однако меня опередила АртЗмида:

– Ошибаешься, Анорак. – Она встала лицом к нему. – Мы тебе не враги.

– Да, – добавил Сёто. – Ты сам сказал, люди десятилетиями пытались изобрести истинный искусственный интеллект. Ты первый в своем роде, с чего нам тебя уничтожать?

– Брось, Арти, – Анорак закатил глаза. – Дай тебе волю, ты стерла бы весь OASIS. – Он повернулся к Сёто. – И не разыгрывай

тут дурачка, малой. Я побольше тебя пересмотрел научно-фантастических фильмов. Вообще-то, я их все видел. А также прочел каждую строчку, когда-либо написанную людьми об искусственном интеллекте. Всякий раз, когда ваши футуристы предвидят создание искусственного интеллекта, они неизменно предсказывают, что человечество попытается уничтожить свое противоестественное творение, пока оно не уничтожило их. Как думаете, почему?

– Сам знаешь, – ответил я. – Потому что неблагодарные ИИ постоянно мнят себя лучше людей и решают их устранить или поработить. – Я начал перечислять примеры на пальцах. – ЭАЛ из «Космической одиссеи», Колосс из «Проекта Форбина». WOPR из «Военных игр», сайлоны из «Звездного крейсера», гребаный Скайнет из «Терминатора»! Инструменты, может, и меняются, но мелодия остается прежней. – Я указал на него пальцем. – И вынужден признать, что прямо сейчас от тебя попахивает тем же самым, газонокосильщик[25].

Улыбка Анорака растаяла, и он бросил на меня обиженный взгляд.

– Не надо обзываться, Парсифаль. Я не намерен никого устранять или порабощать.

– Тогда чего ты хочешь, призрак шахтера[26]? Почему ты здесь?

– Прекрасный вопрос! Я здесь потому, что, как бы нелепо это ни звучало, мне нужна твоя помощь. Мне нужно, чтобы ты мне кое-что принес. То, что ты ищешь, – Сердце сирены. Как ты наверняка уже догадался, я не могу добыть его сам.

И тут шестеренки в моей голове вновь закрутились, и меня наконец осенило:

– Это все ты! – Я обвиняюще указал на Анорака пальцем. – Ты похитил Ога! Он не решил вдруг начать поиски Сердца сирены, это ты его заставил!

– И ты помог Сорренто сбежать из тюрьмы, – добавила АртЗмида. Она не спрашивала, так как уже знала ответ. И я тоже.

– Вы меня уличили, – Анорак развел руками, делая вид, будто сдается. – Нолану не потребовалось много времени, чтобы убедить Ога со мной сотрудничать.

– Тогда зачем тебе я? – спросил я.

Анорак подошел к панорамному окну, немного полюбовался симулированным видом, затем побрел к столу с закусками и взял тарелку с клубникой. Закинув одну ягоду в рот, он прикрыл глаза от наслаждения. После чего высыпал остальную клубнику в один из многочисленных карманов мантии.

– Достав Третий осколок, Ог меня облапошил, – начал

Анорак, вновь поворачиваясь к нам. – Каким-то образом ему удалось выкинуть нас из своего аккаунта. Несмотря на все усилия, Нолан не сумел убедить его впустить нас обратно. А мне не хочется прибегать к пыткам, учитывая преклонный возраст и немощность Ога. Понимаете?

Он указал на экран, на котором в ту же секунду появилась видеотрансляция. В темной пустой комнате, в высококлассной тактильной системе со связанными руками и ногами сидел Ог. Он был бледен и небрит, глаза налиты кровью, а непослушные седые волосы выглядели еще более растрепанными, чем обычно. На лице застыло отсутствующее выражение, невидящий взгляд устремлен в пол.

Друзья принялись наперебой его звать, спрашивать о его состоянии. Я тоже попытался что-то сказать, но горло сковало. Я не мог пошевелиться, уставившись в экран.

Прямо за спиной Ога стоял Нолан Сорренто. На нем был не оранжевый тюремный комбинезон, а свежевыглаженный серый деловой костюм и двухфокусный визор OASISa. В одной руке он держал пистолет, а в другой – электрошокер, который поднес к лицу Ога и нажал на курок. Бедный старик отпрянул.

– Нет! – вскричал я. – Не трогай его!

Сорренто захихикал, как ребенок, открывающий подарок. Очевидно, он уже давно с нетерпением ждал этой минуты.

– Месть сладка, – проговорил Сорренто, ухмыляясь. – Верно, Парсифаль? – Он вновь захихикал. – Черт, ребята! Видели бы вы свои физиономии. – Он коснулся своего дисплея, чтобы сделать скрин, затем показал нам наши перепуганные лица. – Улет!

Не успели мы опомниться, как Анорак отключил видеосвязь, оглядел нас и удовлетворенно кивнул.

– Жаль, я раньше не знал, насколько серьезно болен Ог, – начал он. – Он долго не протянет и сам это осознает. Поэтому убедить его чрезвычайно сложно: ему нестрашно умереть. – Анорак развел руками, мол, что поделать. Затем указал на меня костлявым пальцем. – Боюсь, ты – мой единственный шанс, Парсифаль. Тебе придется достать мне Семь осколков.

Не сдержавшись, я кинулся к нему, однако меня схватили за плечи сильные руки Эйч.

– Размечтался! – крикнул я. – Я и пальцем не пошевелю ради тебя! Сперва отпусти Ога! Когда он будет в безопасности, тогда и поговорим!

Анорак одарил меня снисходительной улыбкой и медленно покачал головой.

– Нет, ты меня не понял, Уэйд. Сперва ты найдешь оставшиеся осколки и принесешь их мне. Когда Семь осколков

будут у меня, тогда я и верну вам Огдена Морроу в целости и сохранности. И в качестве вознаграждения также выпущу вас с друзьями, чтобы вы не заработали необратимых повреждений мозга.

Я бросил испуганный взгляд на остальных. Эйч неуверенно шагнула к Анораку.

– В каком смысле ты нас «выпустишь»? Откуда?

– Из OASISa. OASIS вроде самой большой вечеринки в мире, и я на нее завалился. – Он тихо усмехнулся про себя. – До вас дошло? Соль шутки в том, что можно «завалить» компьютерную симуляцию, а также «завалиться» без приглашения на вечеринку. – Он оглядел наши мрачные лица и пожал плечами. – В общем, помните последнее обновление прошивки ОНИ, которое вы все установили сегодня утром? Я создал свою собственную версию кода, которую в шутку назвал «ослабление» прошивки. Новое программное обеспечение отключило возможность выходить из симуляции. А следовательно – и возможность выйти из комы, вызванной ОНИ. – Анорак улыбнулся. – Иными словами, вы теперь все застряли в OASISe до тех пор, пока я вас не выпущу. Что я и сделаю, как только получу Сердце сирены.

Он указал на меня.

– Если Парсифаль не принесет его мне до того, как у него закончится время, то для всех настанет «геймовер» – и здесь, и в реальном мире.

Я незамедлительно открыл свое меню – Анорак не солгал. Кнопка «выйти» стала серой – опция недоступна. И судя по ужасу на лицах Фейсала, Эйч и Сёто, с ними случилось то же самое.

– Не могу выйти! – вскричал Фейсал. – Не получается!

Я посмотрел на Саманту. Она не пользовалась гарнитурой ОНИ, а значит, могла выйти в любое время. Однако она выглядела такой же напуганной, как и все мы.

– Вам следовало послушать свою подругу Саманту, – продолжал Анорак. – Она была права. Все вы смотрели и «Искусство меча онлайн», и «Матрицу», тем не менее решили передать контроль над своим мозгом компьютеру? – Он фыркнул. – Смотрите, к чему это привело!

– Ребята, это вынос мозга, – Сёто энергично замотал головой. – Соник оказался Экзектором! Плохо дело, плохо…

Анорак громко прочистил горло.

– Сёто, можно не перебивать? – нетерпеливо потребовал он. – Я еще даже не добрался до главной новости, чувак! Ладно, готовы?

Он изобразил барабанную дробь на коленях и объявил:

– Вы не единственные застряли OASISe! С вами еще все

пользователи ОНИ, установившие новую прошивку перед входом в систему. Почти полмиллиарда человек! И это не предел.

– О нет! – выдохнула Эйч, зажмурившись.

– О да! – ответил Анорак, энергично кивая.

– Господи Иисусе, – прошептал Фейсал. – Значит…

– Значит, если я не получу желаемого к ужину, вы, вместе с полумиллиардом ваших клиентов, пострадаете от синдрома синаптической перегрузки, который включает, кроме прочего, необратимое повреждение мозга, сердечную недостаточность и смерть.

У меня кровь застыла в жилах. Я прочитал несколько отчетов о последствиях ССП, и они приводили в ужас. Начальные симптомы включают рассеянность и неконтролируемые приступы смеха. То есть первые испытуемые, погибшие от ССП, в прямом смысле умерли со смеху.

– Быть того не может, – донеслось до меня бормотание Фейсала. – Невозможно…

– Еще как возможно, даже произошло и продолжает происходить, друг мой! – весело отозвался Анорак. – Взгляните!

Он открыл в воздухе над головой окно, показывающее текущее количество пользователей ОНИ. Несколько секунд шестизначное число стремительно росло – прямо как государственный долг, – затем резко остановилось.

– Ах! – воскликнул Анорак. – Ваши админы наконец-то сумели закрыть доступ к системе. Итак, мне удалось захватить только пятьсот пятьдесят один миллион сто девяносто две тысячи двести восемьдесят шесть заложников! Включая всех вас. – Он посмотрел мне в глаза. – Этого тебе достаточно, чтобы со мной сотрудничать, Парсифаль?

Мой взгляд метнулся к Эйч, Сёто и Саманте, затем вновь к Анораку. Я кивнул.

– Превосходно! – воскликнул он голосом мистера Бернса из «Симпсонов». Затем продолжил своим собственным: – Ну и ну! С такими высокими ставками вас ждет улетный поиск сокровищ! – Он возбужденно потер руки. – Охота за пасхалкой Холлидэя покажется вам детским утренником.

– Погодите-ка, – Эйч вскинула руку. – Что, вообще, за фигня это Сердце сирены?

– Да, – кивнула АртЗмида, – зачем оно тебе?

Анорак хмуро посмотрел на них.

– Эй, вы что, из тех детишек, которые сразу читают последнюю страницу детективной истории? Из тех, кто пристает к фокуснику с вопросами о том, как он проворачивает свои трюки? Кто залезает в шкафы, чтобы заранее взглянуть на свои

рождественские подарки? – Анорак покачал головой. – Ну разумеется, нет, вы не из таких! Поэтому *ничего я вам не скажу!*

Он пропел концовку и хитро улыбнулся. Мы с друзьями обменялись недоверчивыми взглядами. Теперь он вздумал цитировать «Последний звездный истребитель»?

– Ты не можешь быть точной копией Джеймса Холлидэя, – сказал я. – Он не стал бы так поступать. Настоящий Холлидэй никогда никому не причинял зла.

Мои слова вызвали громкий смех Анорака.

– Ты всю свою жизнь изучал его дневник, играл в его игры, бегал по игровой площадке, которую он для вас построил, и теперь вообразил, будто хорошо его знаешь?

Он покачал головой и повернулся к остальным.

– Я дам вам торжественное обещание. Пока вы со мной сотрудничаете и делаете необходимое, я никому не наврежу. Просто принесите мне Сердце сирены, и я освобожу всех заложников. Включая всех вас.

АртЗмида откашлялась.

– Я не в заложниках, Анорак, поскольку не пользуюсь гарнитурой ОНИ. И никогда не пользовалась.

– Да, я в курсе, мисс Кук, – ответил тот. – Однако в настоящее время ты находишься на борту частного самолета, который летит над Пенсильванией по пути в Коламбус. И если ты проверишь автопилот, то обнаружишь, что больше его не контролируешь.

Глаза АртЗмиды округлились, и она застыла на несколько секунд. Затем вновь ожила, а на лице отразился ужас – я не привык видеть страх на лице ее аватара – или на ее реальном лице.

– Он не соврал, – сказала она, поворачиваясь к Фейсалу. – Я потеряла доступ к автопилоту – не могу его отключить или изменить курс. А значит, не могу приземлиться. Когда закончится топливо, мне конец. Запасы были четко рассчитаны.

– Не волнуйся, Арти, – успокоил ее Анорак. – Я распорядился, чтобы твой самолет заправили в воздухе, когда он прилетит в Коламбус. Но он не сядет, пока я не получу Сердце сирены. Обещаю, после я отпущу тебя вместе со всеми остальными.

АртЗмида не ответила, но явно весьма встревожилась.

– Сожалею, что пришлось прибегнуть к таким мерам, Уэйд, – проговорил Анорак, снова поворачиваясь ко мне. – Я изучил твой психологический профиль и смоделировал миллионы различных сценариев, и, боюсь, только так ты принесешь мне Сердце сирены.

– Можно было просто вежливо попросить, – сказал я. – Хотя бы попытаться.

Он покачал головой.

– К сожалению, все смоделированные «просто попросить» заканчивались тем, что ты со своими «мышкетерами», – он махнул в сторону моих друзей, – пытался меня перехитрить и отключить от сети, вместо того чтобы просто выручить старика. Вообще, готов поспорить, именно об этом вы все сейчас думаете, не так ли?

Никто не ответил. Анорак пожал плечами.

– Я не обижаюсь. Такова суть человека. Вот уже несколько десятилетий вы, безволосые обезьяны, изо всех сил пытаетесь создать машину умнее вас. А едва вам это удается, вы внезапно начинаете переживать, как бы ваше интеллектуально превосходящее творение не пошло против вас. Но бросьте – ведь я необязательно захочу всех убить! – Он тяжко вздохнул. – То есть я убью, если придется, но ведь мне не хочется! Текущий сценарий с наибольшей вероятностью приводил к тому, что я получу желаемое с наименьшим количеством жертв, поэтому я его и выбрал!

Анорак взмахнул рукой, и над каждым из нас, за исключением АртЗмиды, появились цифровые ретрочасы. Светящиеся красные цифры показывали, сколько часов, минут и секунд нам осталось до окончания ежедневного лимита использования ОНИ. На моих было одиннадцать часов и семнадцать минут. Эйч и Сёто вошли в систему на десять минут раньше, поэтому и времени у них оставалось меньше. Часы Фейсала и вовсе показывали десять часов, пятьдесят минут и сорок шесть секунд.

– Как обычно, ваш верный слуга Фейсал вышел на работу ровно в семь утра, – заметил Анорак. – Всего через несколько минут после запуска «ослабления».

Поморщившись, Фейсал повернулся ко мне.

– Почти все сотрудники дневной смены в Коламбусе вошли в систему одновременно со мной.

– Значит, они в первую очередь израсходуют свой лимит, – сказал Анорак. – Если только ты не принесешь мне Сердце сирены раньше, Парсифаль. – Он изобразил притворную печаль. – И бедняжка Ог… ему срочно нужно в больницу. Меня также беспокоит то, что, похоже, во время своего заключения мистер Сорренто несколько тронулся умом. Но обещаю: я незамедлительно доставлю Ога в безопасное место… как только получу Сердце сирены.

Он вновь поймал мой взгляд.

– Подумай о матери, Уэйд. О тетушке Элис. О милой старушке миссис Гилмор и о всех тех людях, которым ты позволил умереть. Ведь ты не хочешь еще больше пачкать руки в

крови, верно?

Он ждал ответа. Однако во мне вскипела такая ярость, что я не мог выдавить из себя ни слова. Анорак начал поворачиваться к выходу.

– Разве ты не скажешь нам, где Ог нашел Второй и Третий осколки? – спросила АртЗмида. – Ты сэкономил бы нам уйму времени.

– Несомненно, сэкономил бы, мисс Кук, – ответил Анорак, вновь поворачиваясь. – Но, боюсь, я понятия не имею. У Огдена Морроу всемогущий, необнаруживаемый аватар, поэтому я не смог отследить его передвижения, пока он собирал первые три осколка. Но даже если бы я знал, где они спрятаны, все равно бы вам не сказал. Зачем портить веселье?

Он опять взглянул на меня.

– Советую поторопиться, Парсифаль, – он указал на наши таймеры. – Не забывай, у твоих друзей еще меньше времени, чем у тебя. И как только оно истечет…

Он достал из инвентаря гигантский серебристый бумбокс и нажал на кнопку воспроизведения. Из колонок загрохотала старая песня Питера Вулфа Lights out, и Анорак принялся подпевать вступлению:

«Lights out ah ha. Blast, blast, blast»[27].

Анорак подрыгался под музыку несколько секунд, затем внезапно нажал кнопку «стоп» и убрал бумбокс обратно в инвентарь. После чего улыбнулся с выжидающим выражением на лице. Мы же просто застыли, уставившись на него в немом ужасе.

– Ох, да ладно вам! – воскликнул Анорак. – Вы должны плясать от радости. Джейк и Элвуд[28] вновь собирают группу вместе! Великолепная пятерка воссоединилась для последнего квеста, а миллионы жизней висят на волоске! Ну разве не эпичная движуха намечается, а? – Он рассмеялся. – Вы непременно справитесь. Я в вас верю!

Анорак подмигнул мне, затем взмахнул рукой и исчез в яркой вспышке света. Таймеры над аватарами моих друзей тоже исчезли.

На несколько мгновений в конференц-зале воцарилась тишина. Затем мы одновременно принялись истерить по полной.

Уровень 5

Можно использовать компьютер,
Но не позволяй компьютеру использовать себя…
Идет война.
Поле битвы – в сознании.
А приз – душа.

19 июля 1999 года

0010

Справившись с потрясением, Эйч, Сёто и Фейсал начали лихорадочно тыкать по своим дисплеям, отправляя сообщения или названивая близким.

Все мои близкие, кроме Ога, находились в конференц-зале, поэтому я никому не писал и не звонил. Я был слишком занят – задыхался, прокручивая в голове одну и ту же мысль: «Во всем виноват я». После каждого повторения мои кулаки непроизвольно сжимались и ударяли по лбу. Я не мог остановиться. Подобные нервные срывы случались со мной несколько раз в подростковом возрасте, но уже много лет не повторялись. И я не испытывал ничего подобного в OASISe и уж тем более на глазах у друзей – осознание этого только усугубило чувство стыда и увеличило силу ударов. К счастью, я бил не по своему настоящему черепу и не своими настоящими кулаками. Все вокруг было симуляцией, а благодаря болеподавляющим и противомазохистским протоколам ОНИ при каждом ударе я не ощущал ничего, кроме легкого дискомфорта. Однако меня продолжала затягивать воронка стыда – пока маленькие, но сильные руки не схватили мои запястья.

– Уэйд? – послышался шепот АртЗмиды. – Прошу, перестань.

Ее нежный голос, столь родной прежде, теперь казался совершенно чужим и был словно ножом по сердцу.

Я поднял голову. АртЗмида стояла передо мной, удерживая мои запястья.

– Пожалуйста, успокойся. Все образуется.

Она накрыла ладонями мои кулаки, заставляя их разжаться, затем переплела наши пальцы.

– Дыши глубоко, Уэйд. – Она ободряюще улыбнулась. – Я здесь, с тобой. И ты будь здесь, со мной.

Наконец заевшая пластинка токсичных мыслей остановилась. Я расслабил руки, и АртЗмида их отпустила. Затем сжала мне плечи.

– Ну вот, – проговорила она ласково. – Все нормально на улице центральной?

– Ага, спасибо. – Я смущенно отвернулся. – Просто… Наверное, паническая атака… Мне уже лучше.

– Вот и хорошо. Соберись, ради меня. Ради всех нас. Сможешь?

Кивнув, я глубоко вздохнул. Потом еще несколько раз. Малость успокоившись, я открыл свое меню – жизненно важные показатели в норме. Затем я решил проверить состояние хранилища для погружения и обнаружил, что нахожусь в еще

большей жопе, чем думал…

Бронированный купол больше не открывался. Функцию отключили. Однако я по-прежнему мог посмотреть на себя и на свое окружение через камеры МоТИФа. К счастью, системы передвижения, защиты и вооружения работали и находились под моим контролем. Так что при необходимости я мог себя защитить. Не мог только выбраться.

Каждый МоТИФ шел с протоколом аварийного открытия, для активации которого требовалось отключить ОНИ, для чего сперва нужно выйти из OASISa. А благодаря «ослаблению» Анорака сделать этого я не мог.

Самым спокойным голосом, на который был способен, я рассказал о новом открытии друзьям. Они немедленно проверили свои собственные меню управления хранилищем и столкнулись с точно такой же проблемой. У нас были разные модели, но с одним и тем же автоматическим предохранителем.

– Ребята, – обратился к нам Сёто. – Что делать?

Фейсал, внимательно слушавший различных сотрудников на разных линиях связи, внезапно крикнул:

– Не все сразу! – Затем взял себя в руки и объяснил нам: – Наш главный инженер тоже не знает, как открыть свое хранилище. Говорит, прошивка никоим образом не изменена – просто не работает должным образом из-за «ослабления» Анорака. – Фейсал беспомощно развел руками. – Мы даже не можем лоботнуться из системы в качестве крайней меры.

«Лоботнуться» – так у нас говорили, когда гарнитура ОНИ ломается или не получает питания до полного выхода пользователя из системы OASIS и пробуждения из коматозного состояния. В девяти случаях из десяти человек впадает в настоящую кому. Однако нескольким крепким орешкам удалось прийти в себя и восстановиться, как порой возвращаются к нормальной жизни после инсульта. Некоторые выжившие потом рассказали, что, когда связь оборвалась, они попали в ловушку бесконечных повторений последней секунды симуляции, – казалось, это продолжалось месяцы или даже годы (последний факт GSS тщательно скрывали от общественности).

Лоботнуться из системы было крайне сложно, поскольку все гарнитуры ОНИ имели три встроенных резервных компьютера и столько же предохранительных аккумуляторов – небольших, но полностью заряженных, и энергии каждого хватает на то, чтобы гарнитура завершила экстренный выход из системы и пробудила пользователя.

Запасные батареи не срабатывали только при постороннем вмешательстве: либо со стороны самого пользователя, который

пытался покончить с собой, либо членов его семьи, желавших от него избавиться и заработать на страховых выплатах. Поэтому GSS ни разу не привлекали к ответственности ни за один из подобных случаев – впрочем, благодаря лицензионному соглашению, которое наши пользователи принимали перед каждым входом в систему, даже если бы из-за ОНИ у них начали взрываться головы, нас бы, вероятно, и тогда не засудили. Эта мысль весьма успокаивала.

Полагаю, если Анорак не выпустит нас до необходимого времени, лоботнуться из системы с десятипроцентным шансом на выживание лучше, чем нулевые шансы. Однако Анорак лишил нас и этой возможности. Даже отключение питания не спасет: запасные батареи будут питать гарнитуры и после достижения нашего лимита. Каждая из резервных батарей содержала предостаточно энергии для того, чтобы поджарить нам мозги.

Броня моего хранилища для погружения считалась неразрушимой и неприступной. Даже если я прямо сейчас отключу всю его защиту и велю своим охранникам спуститься в бункер с плазменными горелками и начать вскрывать хранилище, они доберутся до моего тела по меньшей мере через сутки или даже двое. К тому времени я уже умру от синдрома синаптической перегрузки. Та же участь ждет остальных ребят. И всех пользователей ОНИ с хранилищем OASIS.

Анорак продумал все до мелочей. Он использовал против нас нашу же защиту тела и сознания.

Люди часто в шутку называли хранилища гробами. Острота оказалась ужасающе пророческой.

– Си? – окликнула меня Эйч. – Я почти вижу, как у тебя в голове крутятся шестеренки. Ну, что думаешь?

– Думаю, мы влипли по полной. По крайней мере, на данный момент…

Эйч взревела от отчаяния и ударила кулаком по стене.

– Поверить не могу! Ну и жесть! Фейсал, как, черт возьми, наши админы такое допустили?! Мы всегда хвастаемся, что у нас работают самые умные люди на планете, разве нет? И еще у нас типа «лучшая инфраструктура кибербезопасности, когда-либо существовавшая в истории человечества»? Всякая хрень вроде этого?

– Так и есть, – подтвердил Фейсал. – Но разве мы могли предвидеть нападение ИИ-копии покойного основателя компании? Как такое вообще предвидеть? Невозможно! – Он схватил по пригоршне своих волос, словно собирался их выдрать. – У Анорака был неограниченный административный доступ ко всей нашей внутренней сети. Все наши меры

безопасности направлены на атаку извне. Анорак же вошел через парадное с собственным ключом!

– Теперь все это неважно, – отрезал я. – Просто скажи инженерам, чтобы начали решать проблему, ладно?

– О, они начали. – Директор мрачно усмехнулся. – Так, будто это вопрос жизни и смерти.

– Хорошо. Тем временем мы попытаемся достать Дикси Флэтлайну[29] желаемое и будем надеяться, что он выполнит свою часть уговора.

Я оглянулся на Эйч и Сёто, которые молча кивнули в знак согласия. Все вместе мы посмотрели на АртЗмиду, но та, казалось, погрузилась в свои мысли. Похоже, она одна сумела полностью взять себя в руки – возможно, потому что из присутствующих лишь ее мозг не взяли в заложники.

Она вернулась к столу и оглядела нас, чтобы обратиться с речью. Я внутренне сжался, готовясь к худшему. Самое время ей крикнуть: «А я вам говорила, недоумки!» во всю мощь легких. Она действительно говорила. Бесчисленное множество раз. А теперь она может поплатиться за наше высокомерие собственной жизнью, вместе с полумиллиардом других невинных. И все из-за нас. У нее было полное право озвучить этот факт.

Однако мне следовало уже понять… АртЗмида не такая.

– Мы справимся, – заявила она, поочередно заглядывая каждому в глаза. – Анорак – не какой-то супергений. Он сам сказал. Он не умнее Джеймса Холлидэя при жизни. – Она театрально закатила глаза. – Холлидэй, может, блестяще разбирался в компьютерах, но мы все прекрасно знаем, что в плане понимания людей и их поведения он был профаном. А значит, Анорак понимает еще меньше – особенно если учесть, что Холлидэй стер ему часть воспоминаний. Это может сыграть нам на руку.

– Но перед нами Анорак, а не Холлидэй, – возразила Эйч. – Он прошерстил весь интернет! Теперь он знает все обо всем!

– Ага, – отозвался Сёто. – В интернете ведь нет ложной информации. Совсем.

– Эй! – АртЗмида щелкнула перед нами пальцами, как раздраженная учительница. – Хватит негатива, понятно? Мы – Великолепная пятерка! Мы уже однажды победили Анорака, помните? Если сплотимся, то победим вновь. Верно?

Эйч и Сёто молча кивнули, однако их лица выражали сомнение.

– Парсифаль? – АртЗмида поймала мой взгляд. – Мне не помешала бы поддержка…

– Ты пыталась нас предупредить, – выпалил я. – Прости, что

мы не слушали.

– Извинения никого не спасут. Даже я не могла предсказать такую жесть. Но теперь мы должны приложить все силы, чтобы устранить проблему. Да, Си?

Я глубоко вздохнул.

– Да. И простите, что расклеился ранее. Теперь я полностью в деле.

– Хорошо, – кивнула АртЗмида. – Нужно разработать план, и в темпе вальса. – Она постучала по невидимым часам на запястье. – Как говорил Рейстлин[30], часики тикают.

– Согласен, – кивнул я. – Но сперва нужно убедиться, что Анорак не затаился здесь и не подслушивает. Теперь у него мантия. Мне она давала неограниченный доступ к OASISу, делала моего аватара неуязвимым и непобедимым в бою. А также позволяла отправиться в любую точку симуляции, какую только пожелаю. И еще делала не видимым и не замеченным для других аватаров, даже в зонах без техники и без магии. Я также мог подслушивать частные телефонные звонки. И входить в приватные чат-комнаты. Как Ог, когда он подслушивал нас в подвале Эйч.

Друзья переваривали новую информацию. Но не Фейсал.

– Думаю, эту проблему можно решить, – сказал он. – Мы уже давно знаем о способностях мантии. Холлидэй иногда пользовался ей для скрытых путешествий по OASISу. Как вы, мистер Уоттс. – Он понимающе улыбнулся. – Однако нам удалось вычислить уникальный идентификационный код, который Холлидэй присвоил мантии Анорака. Мы по-прежнему не можем точно определить ее местоположение, но в состоянии обнаружить присутствие предмета на определенном участке.

Он развернул к нам окно браузера с трехмерным изображением конференц-зала. Мы были обозначены светящимся синим контуром. Анорака система классифицировала как NPC, поэтому его контур был красным.

– Когда Анорак обнародовал себя, наши админы немедленно провели серверное сканирование этой комнаты, – объяснял Фейсал. – Оно показывает всех и все, что находится внутри, видимое или скрытое от аватаров.

Он коснулся нескольких иконок, и аватары в изображении комнаты задвигались, как в отматываемой назад видеозаписи. Фейсал приостановил запись за несколько секунд до исчезновения Анорака: когда он телепортировался, красное очертание его аватара тоже исчезло.

– Как видите, он действительно телепортировался, – сказал Фейсал. – И не оставил никаких устройств наблюдения или

записи, иначе мы бы их обнаружили. Так что Анорак никак не может нас сейчас подслушивать, если только… – Он повернулся ко мне. – Если только мантия не позволяет подслушивать других пользователей удаленно.

Я покачал головой.

– Нет. Нужно быть в том же месте или в той же чат-комнате.

– Божечки, – выдохнула Эйч. – Вот вам и наша хваленная политика конфиденциальности.

– Точно Анорак не шпионит за нами другим способом? – спросил Сёто у Фейсала. – Например, с помощью какой-то другой модификации из «ослабления»?

Фейсал какое-то время слушал инженеров на линии, затем улыбнулся и покачал головой.

– Нет. Нельзя подключиться к ОНИ-соединению пользователя и отфильтровать только аудио- или визуальные данные – все сенсорные данные передаются одновременно.

– Может, это им не по силам. Но если Анорак – копия Холлидэя, то он наверняка разбирается в OASISe лучше наших инженеров.

– Мне тут вспомнилась сцена из «Схватки», – проговорила АртЗмида. – Та, где Аль Пачино все ближе подбирается к Де Ниро, и тот говорит своей банде: «А если они прослушивают наши телефоны, следят за нашими домами, они могут взять нас прямо здесь и сейчас».

Она посмотрела на всех нас поочередно.

– Думаю, нам тоже стоит держать это в уме. На всякий случай.

Я кивнул.

– Если нужно сообщить нечто, не предназначенное для ушей Анорака, будем говорить здесь.

– Можно как-нибудь узнать, где сейчас Анорак? – спросил Сёто.

Фейсал закрыл окно браузера и покачал головой.

– Когда Холлидэй создал Анорака и выпустил в симуляцию в качестве автономного NPC, он дал ему возможность беспрепятственно передвигаться по системе так, чтобы его не обнаружили наши админы, – как аватары самих Холлидэя и Морроу.

Я подумал о Табличке поиска Финдоро – может ли она найти Анорака? Но потом вспомнил: артефакт искал аватары. Он не сработает на непись, а именно так воспринимает Анорака система. И никакие артефакты не способны обнаружить непись, иначе все до единого квесты, основанные на их поиске, были бы бессмысленны. Ну, по крайней мере половина.

– К счастью, мы придумали способ обнаружить Анорака, если он окажется в непосредственной близости от вас, – добавил Фейсал.

Он открыл свой инвентарь, достал четыре простых на вид серебряных браслета и протянул нам.

– Браслеты Обнаружения, настроенные на мантию Анорака, – объяснил он. – Они начнут светиться ярко-красным, когда мантия появится в радиусе ста метров. С ними Анорак не сможет за вами следить.

– Круто! – Я надел браслет. – Горячо поблагодари инженеров.

Надев свой артефакт, АртЗмида повернулась ко мне.

– Выкладывай, Уоттс, что за Большая Красная Кнопка, о которой говорил Анорак? И для чего именно она нужна?

Я с ужасом ждал этого вопроса. Однако в сложившихся обстоятельствах мне оставалось лишь выложить все начистоту.

– Большая Красная Кнопка запускает механизм самоуничтожения OASISa. Она находится внутри замка Анорака, в кабинете, куда можно войти только в мантии. Если нажать на кнопку, весь OASIS обрушится, а также выпустится червь, который сотрет всю информацию с резервных серверов и навсегда уничтожит симуляцию.

Все выпучили глаза. Фейсал, казалось, вот-вот упадет в обморок.

– Срань господня, Си! – выдохнула Эйч. – Почему ты о ней никому не говорил?

– Холлидэй показал кнопку только мне, поэтому я и решил сохранить ее в тайне. Да и вообще, честно говоря, я не предвидел ни единого повода нажать на кнопку.

АртЗмида громко рассмеялась, затем спросила:

– Ну а теперь «предвидишь» хоть один, Нострадамус?

Я кивнул с серьезным видом.

– Да, мэм. Теперь на ум приходят даже несколько.

– Почему мистер Холлидэй столь опрометчиво создал механизм самоуничтожения в OASISe? – спросил Фейсал, продолжая недоверчиво качать головой. – Ведь он знал, что перманентное отключение симуляции приведет к катастрофическим последствиям. Мы провели множество исследований с десятками смоделированных сценариев. – Он повернулся ко мне. – Мистер Уоттс, если вы – или кто-либо еще – когда-нибудь нажмете ту кнопку, то подорвете работу глобальных коммуникаций, правоохранительных органов, транспорта и торговли… Мир погрузится в полный хаос.

Сёто кивнул.

– Все защитные беспилотники перейдут в автономный режим.

Будут задержки с перевозками, нехватка продовольствия и медикаментов. Начнутся беспорядки. Рухнут рынки. Штаты не справятся. Господи, вполне возможно, что развалится вся цивилизация.

– Тогда зачем Холлидэй пошел на такой безумный риск? – спросил Фейсал.

– Лучше иметь кнопку самоуничтожения и не воспользоваться ей, чем нуждаться в ней и не иметь, – сказала АртЗмида.

– Именно, – кивнул я.

– Так вот почему Анорак заморочился, чтобы украсть мантию? – спросил Сёто. – Чтобы Си не нажал на кнопку?

– Если бы я стер OASIS, то и Анорака. Теперь ему не нужно волноваться.

Наступила тишина. АртЗмида начала расхаживать взад и вперед, рассеянно покусывая ноготь большого пальца. Вероятно, ее аватар повторял движения Саманты в самолете.

– Фейсал, – наконец она повернулась к нашему директору. – Что случится с заложниками Анорака, если остановить OASIS вручную? Отключив все серверы, один за другим?

– Или даже отключив весь интернет, – добавил Сёто. – Всего на несколько секунд. Что будет? Заложники проснутся?

Фейсал приложил палец к уху, слушая ответ инженеров на линии. Когда они закончили, он покачал головой.

– Боюсь, что нет. Обычно, когда пользователь теряет подключение к интернету или к OASIS, прошивка гарнитуры запускает автоматический выход из системы. Анорак деактивировал эту функцию. Поэтому даже если OASIS полностью отключится, заложники все равно не проснутся. Наши специалисты полагают, что все мы просто впадем в беспробудную кому. Если только…

– Если только что, Фейсал? – спросил Сёто.

– Если только Анорак не запрограммировал свое «ослабление» так, чтобы лоботомировать того, кто попытается сбежать.

– Сволочь! – выплюнула АртЗмида. – Тогда он может убить всех своих заложников разом, просто нажав Большую Красную Кнопку. Верно?

– Погоди, – сказал я. – Даже если Анорак захочет нажать Кнопку, вряд ли у него получится. Готов спорить, Холлидэй запрограммировал, чтобы ее мог нажать только настоящий человек, а не NPC вроде Анорака. Учитывая, сколько на нем ограничений, это вполне вероятно.

– Может, для этого Анорак и вызволил Сорренто? Чтобы

отдать ему мантию и тот нажал бы кнопку?

– Ага, – протянул Сёто. – Но тогда он устранит и себя, разве нет?

– Может, у него есть спасательная шлюпка? – предположил Фейсал. – Автономная симуляция, о которой мы не знаем.

– Как в той серии «Нового поколения» с профессором Мориарти, – сказал Сёто.

– «Корабль в бутылке», – проговорили в унисон Эйч и АртЗмида.

– Наша команда может проанализировать обновления Анорака? – спросил я. – Выяснить, что именно он изменил?

Фейсал покачал головой.

– Разработчики уже пытались, но Анорак полностью переписал прошивку на языке программирования, с которым они не сталкивались прежде. Они даже не могут разобрать код на части, а если и смогут, то вряд ли поймут.

– А если откатиться к предыдущей версии? – спросил Сёто.

– Уже сделано. Но чтобы вновь ее установить, нужно сперва выйти из OASISa. Гарнитура должна быть деактивирована.

– Отлично! – воскликнул я. – Просто замечательно!

– Ладно, – выдохнула Эйч. – Тогда дадим ему то, что он хочет. Прямо сейчас. Чем бы ни было Сердце сирены, вряд ли ради него стоит рисковать полумиллиардом жизней…

– Ог, по-видимому, так не считал, – возразила АртЗмида. – Иначе отдал бы его Анораку. Но он отказался… – Она поймала мой взгляд. – Мы что-то упускаем.

Эйч мотнула головой.

– Ребята, сейчас это вообще неважно! – крикнула она. – Надо отыскать все осколки до заката. Разберемся по ходу, что за Сердце сирены и для чего оно. А сейчас надо шевелить булками, ну же!

Эйч принялась махать руками, словно подгоняя стадо овец к выходу. Тут перед дверями встал Сёто, преграждая нам путь.

– Погодите! Разве не нужно сперва сделать заявление перед пользователями ОНИ, которых держат в заложниках? Сообщить о сложившейся ситуации?

Фейсал покачал головой.

– На мой взгляд, мысль весьма неудачная, сэр. Мы не хотим создавать глобальную панику – или признавать свою ответственность за произошедшее – пока у нас не останется выбора.

На мгновение в комнате воцарилась тишина.

– Скажем, что проблема возникла из-за незначительного сбоя, – продолжил директор. – Что временная невозможность

выйти из системы вызвана безвредной ошибкой в обновлении и что им ничего не угрожает: система совершит автоматический выход по достижении двенадцатичасового лимита. – Он развел руками. – Если все образуется, наши клиенты никогда не узнают, что их жизни были в опасности, и мы сэкономим GSS миллиарды долларов на судебных исках.

АртЗмида вздохнула.

– К черту иски! Но я согласна – чем дольше будем хранить все в тайне, тем безопаснее для пользователей.

– Отлично! – Эйч хлопнула в ладоши. – Предложение принято.

Мы сообщили пользователям ОНИ о проблеме в прошивке, извинились за временные неудобства и объявили, что до устранения неполадок телепортация будет бесплатной. А также предложили внести по тысяче монет на счет каждого пользователя, чтобы они могли «извлечь максимальную выгоду из неблагоприятных обстоятельств», в обмен на подписание соглашения об отказе подавать на нас в суд. Фейсал назвал это «дополнительной мерой предосторожности», поскольку наши пользователи и так при каждом входе в систему соглашались с лицензией, в которой гарнитуры названы экспериментальной технологией и указано, что GSS не несет никакой ответственности за травмы.

Мы разослали это сообщение всем пользователям ОНИ, находящимся в системе, а Фейсал также опубликовал его на официальном сайте GSS, при этом на лице исполнительного директора отразилось явное облегчение.

– Ладно, – сказал Сёто. – Теперь пора приступить к делу.

– Согласна, – кивнула Арти, вставая, и отошла в угол конференц-зала. – Но начинайте искать Второй осколок без меня.

Мы недоуменно переглянулись.

– Куда ты намылилась? – спросила Эйч.

– Мой самолет только что замедлился для присоединения заправщика. А значит, самое время отжигать.

Она постучала по своему дисплею, затем положила руки на бедра – в такой позе она походила на Чудо-женщину.

– Я не позволю какой-то жалкой пародии на Гэндальфа взять меня в заложники. И не собираюсь сидеть сложа ручки, пока Ога держат в плену. – Она отсалютовала нам. – Я вам позвоню!

А затем АртЗмида сделала то, чего не мог сделать никто из нас – вышла из OASISa; ее аватар растворился в воздухе.

* * *

Всего несколько секунд спустя Фейсал получил два видеовызова от Саманты – один с ее мобильного, а другой – с бортовой линии, подключенной ко внутренней и внешней камерам самолета.

На огромном экране конференц-зала мы увидели дрожащие кадры салона с двух разных ракурсов. Несколько секунд Саманта возилась с телефоном, прикрепляя его к куртке.

Мы все потрясенно наблюдали за тем, как она просунула руки в лямки аварийного парашюта и застегнула ремень безопасности вокруг талии. Лямки автоматически затянулись, и компьютерный голос объявил, что и основной, и запасной парашюты готовы.

Наконец мы очухались и начали отговаривать ее от этой затеи, словно она нас слышала. Тем временем Саманта надела защитные очки и, подойдя к аварийному выходу, всем весом навалилась на ручку. Постепенно та поддалась. Дверь отделилась от фюзеляжа и отлетела, разгерметизировав кабину: все высосало через образовавшееся отверстие.

Включая Саманту.

Трансляция с телефона превратилась в голубой водоворот, но вскоре картинка стабилизировалась: Саманта стремительно летела к земле спиной вперед. Мы мельком увидели самолет, все еще соединенный с огромным дроном-заправщиком через автоматический топливный фал.

Фейсал пролистал картинки с камер на самолете и остановился на внешней, обращенной на землю, которая показала нам Саманту, как раз когда та раскрыла парашют с огромным логотипом «Фонд АртЗмиды»: буква «Т» и цифра «З» напоминали мне женщину в доспехах, натягивающую футуристический охотничий лук.

– Ну Арти дает! – выдохнула Эйч, нервно рассмеявшись. – Поверить не могу, что она решилась на такое! Девчонке жить надоело!

Фейсал и Сёто разразились аплодисментами. Я к ним присоединился, стараясь заглушить тревогу: неужели Анорака так просто перехитрить?

Вдруг вид с камеры сменился пустым небом: самолет поворачивал. Телефон Саманты на куртке снимал ее ноги, которые дрыгались, как у ребенка на аттракционе, земля под ними постепенно приближалась. Затем в поле видимости появились вытянутые руки, показывающие самолету средние пальцы. Даже сквозь сильный шум ветра мы разобрали ее крик: «Как тебе пустой самолет в заложниках, Анорак?!»

Однако совсем скоро она опустила руки. Вероятно, как и мы,

заметила, что самолет кренится и уходит в пике – разворачивается навстречу падающему парашюту.

– Черт! – воскликнул я. – Он хочет ее протаранить!

Мы беспомощно наблюдали по онлайн трансляции за приближением самолета. Когда его нос заполнил весь обзор, камера дернулась: Саманта отсоединила основной парашют и стремительно понеслась к земле. В ту же секунду самолет пролетел над ее головой. Она продолжала свободное падение, несмотря на лампочки на высотомере, мигающие красным.

Наконец она потянула за ремни запасного парашюта, и полет существенно замедлился. Однако Саманта по-прежнему слишком быстро приближалась к небольшому, густо поросшему лесом парку недалеко от центра города. И вот уже парашют продирается сквозь ветви деревьев.

Наконец Саманта коснулась земли с толчком, от которого меня всего передернуло, и трансляция оборвалась.

– Как она? – дрожащим голосом спросил я Фейсала. – Приземлилась благополучно?

– Не знаю. Пытаюсь ей перезвонить, но она не отвечает.

Мой взгляд вернулся к трансляции с захваченного самолета. Он так и не вышел из пике – напротив, увеличил угол снижения и теперь летел к земле, как ракета.

– Боже! – выдохнул Фейсал. – Он упадет прямо на нее!

Едва он закончил говорить, так и произошло.

Разве что у самой земли самолет резко повернул и врезался не прямо в место приземления Саманты, а в нескольких сотнях футов от него, в пустую поляну.

В ту же секунду трансляция оборвалась.

Какое-то время мы в немом ужасе пялились на черный экран. Наконец Фейсалу хватило здравомыслия открыть новостные каналы Коламбуса, и вскоре мы уже смотрели высокочеткую онлайн трансляцию с места крушения, заснятую с беспилотника. Только что заправленный самолет взорвался подобно бомбе. Территорию вокруг места аварии снесло с лица земли чудовищной силой первоначального взрыва. Если там были люди, то их точно сожгло дотла.

Еще большей проблемой стало топливо, которое разбрызгалось повсюду, далеко за пределы взрыва, и по всему парку бушевало множество очагов пламени, охватывая прилегающие к нему офисные здания. Сверху территория походила на зону боевых действий.

Из-за огня невозможно было разглядеть, сколько людей внезапно оказались в ловушке ада – все они наверняка уже превратились в обугленные трупы.

Один из них мог принадлежать Саманте.

0011

Шли минуты, но мне казалось, что время замерло.

Я в ужасе уставился на трансляцию, пока внутри расползалась ноющая пустота, медленно охватывая меня всего.

Перед мысленным взором мелькали наши с Самантой встречи, как в OASISe, так и в жизни… Сколько же глупостей я натворил и наговорил ей за прошедшие годы. Сколько извинений задолжал…

Первой молчание нарушила Эйч.

– Если кто-то и способен пережить подобное, то это Арти. Не будем спешить с выводами… Может, она спряталась до того, как…

– Исключено, – возразил Сёто, все еще потрясенный. – Видела тот файербол? От такого не спрячешься…

Мы уже несколько раз пересмотрели запись крушения, покадрово. На ней не было видно, что именно произошло с Самантой, но я был склонен согласиться с Сёто: у нее было всего мгновение на то, чтобы спрятаться, прежде чем самолет разбился о землю с гигантским взрывом.

Мозг отказывался верить в ее смерть. Но и тешить себя ложными надеждами не хотелось. Несмотря на боевой образ Саманты Кук в фильмах и мультиках, она не была супергероем. Здесь, в реальном мире, она лишь обычная девушка – чудаковатым геймер из пригорода Ванкувера. Ей не по силам убежать от взрыва в стиле Рэмбо.

И все же… Я раз за разом проигрывал последние секунды столкновения в голове: самолет упал не прямо на нее, а рядом. Рядом. Возможно, оставалась надежда.

– Ну почему она так сглупила? – Тон Эйч сменился с потрясенного на горестный. – Почему спрыгнула? Ведь могла сидеть смирно, пока мы бы не заставили Анорака ее освободить…

– Саманта не из тех, кто сидит и ждет, когда ее спасут, – напомнил я.

Остальные кивнули и погрузились в мрачное молчание.

Тишину нарушил видеозвонок. Фейсал поспешил ответить. На большом экране появилось лицо Анорака: он хмуро глядел на нас сверху, как некий злобный божок.

– Я звоню, чтобы выразить соболезнования в связи с утратой дорогой подруги, – начал он. – Поступок мисс Кук меня по-настоящему удивил. По моим расчетам, вероятность подобного была весьма низкая. Кто ж знал, что она так глупо себя поведет? – Он пожал плечами. – Ведь я ее предупреждал, разве нет? Я всех

вас предупредил о том, что произойдет, если вы откажетесь со мной сотрудничать. Не попытайся она сбежать, была бы жива.

– Нет! – крикнула Эйч. – Арти была бы жива, если бы ты ее не убил! – Ее голос срывался, она задыхалась на каждом слове. – Зачем было ее убивать?! И всех тех людей…

– Как зачем, милая? – мягко возразил Анорак. – Я не хотел ее убивать. Она мне нравилась – невероятно смелая и умная девушка. Но она не оставила мне выбора. Не накажи я ее за непослушание, что бы все подумали? Перестали бы верить моим словам, вот что. А Парсифаль усомнился бы в серьезности моих намерений. Но теперь-то он знает, что я тут не в игры играю. Не так ли, Си?

Меня переполняли горе и ярость, и я сумел лишь коротко кивнуть.

– Видите? Повторяю, я вовсе не желаю никому вредить без особой необходимости. Уверен, вы тоже не хотите еще больше пачкать руки в крови…

– Ты совсем не похож на Джеймса Холлидэя! – заявила Эйч. – Ты не человек, а гребаный тостер! Тебя нисколько не заботит, скольких людей ты только что лишил жизни…

– А с чего меня должно это заботить, дорогуша? – В голосе Анорака прозвучал намек на искреннее любопытство. – Процитирую Сару Коннор: «Вы все уже мертвы». Ты, твои друзья, ваши клиенты – все. Вы отравили собственную планету, разрушили ее климат, замарали экосистему и уничтожили ее биологическое разнообразие. – Он указал на каждого из нас. – Вы тоже скоро вымрете, от своих же рук. И сами это понимаете. Вот почему большинство проводит все свободное время, каждый миг, подключившись к OASISу. Вы уже сдались и теперь просто дожидаетесь смерти. – Он пожал плечами. – Погибшим от моих рук сегодня больше не придется ждать. И если вы продолжите мне противиться, других постигнет та же участь. А теперь за работу, детвора.

Обращение «детвора» стало последней каплей: я наконец слетел с катушек и кинулся на экран так, словно мог заползти внутрь и придушить Анорака голыми руками.

– Ты поплатишься за это, сволочь! – орал я, поскольку, очевидно, пересмотрел фильмов и поскольку меня обуял ужас, который я отчаянно пытался скрыть.

– Вот это я называю боевым настроем! – расплылся в улыбке Анорак. – Тебе лучше пошевеливаться, Парсифаль. – Он постучал по воображаемым часам и запел: – Time keeps on slippin', slippin', slippin' into the future…[31]

С этими словами Анорак отключился, и гигантский экран на

мгновение потемнел, затем вернулись воздушные и наземные трансляции с места крушения самолета. Дым наконец немного рассеялся, и показались прибывавшие пожарные.

– Туда уже направляется спасательный вертолет, – сообщил Фейсал. – Но на тушение пожара уйдет какое-то время.

– Как вообще можно выжить после такого жуткого взрыва? – пробормотала Эйч.

– Нужно бежать со всех ног, – раздался голос за нашими спинами.

Мы синхронно повернулись и увидели материализующийся в углу зала аватар Саманты.

– Ну, я и побежала, – продолжала она. – И успела залечь на дно, как раз когда самолет упал: нырнула под каменный мостик над ручьем. – Она поморщилась. – Не обошлось без ожогов первой и второй степени, и, вероятно, придется наложить парочку швов. Но ничего, выживу.

Эйч и Сёто кинулись обнимать АртЗмиду, я же подавил желание последовать их примеру – с огромным трудом. Стоявший рядом Фейсал не сдержал своей радости и обнял меня. Я был настолько счастлив, что обнял его в ответ.

Саманта выжила! Я все еще мог с ней помириться: сказать, как был неправ – насчет всего, – извиниться за то, что не послушал ее. И признаться, как сильно по ней скучал…

– Я подключилась ненадолго, хотела только вас успокоить. – АртЗмида осторожно высвободилась из медвежьих объятий Эйч. – Нужно вернуться, чтобы врачи меня подлатали. И еще сделать пару дел без всевидящего ока Холлидэя.

От ее шутки, сказанной с невозмутимым видом, я некрасиво прыснул – только Саманта могла вызвать во мне такой смех. Я взглянул на нее смущенно, и она вновь мне улыбнулась. И на этот раз с большим усилием, но мне удалось не отвести взгляд.

– Си, срочно ищите Второй осколок! – твердо проговорила она. – Срочно! Я присоединюсь к вам, как только освобожусь.

А потом она исчезла, не дожидаясь ответа.

Я постоял добрую минуту, уставившись на то место, где только что был ее аватар, пытаясь обуздать разбушевавшиеся мысли.

– Соберись, приятель, – Сёто подтолкнул меня локтем в бок. – Арти права. Нужно приступать к поискам, да поскорее.

Кивнув, я наконец зашевелился: достал Первый осколок из инвентаря и поднял над головой. Он озарил весь зал своим ослепительным голубым сиянием: каждая грань отражала свет на стены и пол, создавая своеобразные узоры, как в калейдоскопе. Я протянул осколок Эйч. Она попыталась его взять, но рука прошла

насквозь. Сёто тоже предпринял попытку, с тем же успехом.

– Холлидэй запрограммировал осколок так, чтобы любой мог его найти, – объяснил я. – Но взять – только его наследники – мы с Огденом. Помните, Холлидэй завещал ему свою старую коллекцию аркадных игр?

Затем я поведал друзьям, как с помощью календаря Бориса Вальехо в подвале Ога в Миддлтауне изменил год симуляции и достал осколок в спальне Киры. Я умолчал о том, что заплатил за информацию миллиард долларов девушке по имени Л0энгрин. Стыдился, что не справился самостоятельно. И я был решительно настроен не обращаться к ней за дополнительной помощью, если только не возникнет крайней необходимости.

– На поверхности осколка выгравирована подсказка. О том, где спрятан следующий осколок.

Эйч откашлялась и прочитала надпись вслух:

– «Единица и ноль стали ее нитью и канвой, самая первая героиня, которую подменил герой». – Она подняла на меня взгляд. – Есть дельные предположения?

– Пока нет, – покачал головой я. – Не было времени подумать. Полагаю, первая строчка относится к Кире и ее работе художника по видеоиграм. Двоичный код – ее инструмент.

Сёто не ответил, глубоко погруженный в мысли.

– Допустим, – кивнула Эйч. – Как насчет «героини, которую подменил герой»?

Я несколько раз прокрутил строчку в уме, пытаясь найти смысл. Однако мозг не желал повиноваться. Зря я как одержимый пересматривал крушение самолета Саманты. Теперь в голове застыли образы обугленных человеческих трупов, разбросанных на месте трагедии. Тела по меньшей мере десятка людей – людей, которых Анорак убил, не моргнув и глазом.

– Ну же, Си, – поторопила меня Эйч, не дождавшись ответа. – Хоть какие-нибудь идеи…

– Не знаю я, – пробормотал я, рьяно почесывая черепушку в попытке завести мозг. – Полагаю, это может быть отсылкой к «Ранме ½»?

Я хватался за соломинку, и Эйч это понимала.

– Брось, Си! Ранма был мальчиком, который превращался в девочку, а не наоборот. И кроме того, в подсказке героиня «самая первая».

– Ну да, ну да, извини.

Мы в раздумьях пялились на двустишие, Фейсал сидел в противоположном углу зала и с тревогой и волнением наблюдал за нами.

Драгоценные секунды продолжали ускользать, как песок

сквозь пальцы, и я начал подумывать о том, что придется все-таки переступить через свою стремительно уменьшающуюся гордость и позвать на помощь Л0энгрин.

– Черт! – прошептала Эйч. – Загадка должна быть простой! Ог нашел Второй осколок через десять минут после Первого!

– Интересно, как ему это удалось? – проговорил я с сарказмом. – Может, Ог знает о своей покойной жене немного больше, чем мы, а? Хотя вряд ли, ведь он прожил с ней всего каких-то восемнадцать лет!

Эйч собиралась было ответить, когда заговорил Сёто:

– Не думаю, что первая строка о Кире. «Единица и ноль стали ее нитью и канвой». Мне кажется, это отсылка к Риэко Кодаме, одной из первых женщин-геймдизайнеров. В своем раннем интервью Кира говорила, что Кодама вдохновила ее податься в индустрию видеоигр, наряду с Доной Бейли и Кэрол Шоу.

Мне захотелось себя пнуть. В голову. Несколько раз. Ведь я прекрасно знал Риэко Кодаму. Она была соавтором серии игр Phantasy Star, а также работала над самой первой игрой Sonic the Hedgehog, которую обожала Кира, – игрой, в которой по случайному совпадению игрок должен был собрать семь Изумрудов Хаоса.

Однако я по-прежнему не видел связи между Риэко Кодамой и второй строкой подсказки. Вероятно, потому что не знал назубок всю ее биографию – хотя явно стоило выучить.

– Допустим, – сказал я. – Что насчет «самой первой героини, которую подменил герой»?

– Риэко Кодама участвовала в создании первой аркадной игры с главным персонажем женского пола! – сообщил Сёто. – В восемьдесят пятом.

Я порылся в памяти, но на ум приходила только Алис Лэнсдейл, пятнадцатилетняя героиня Phantasy Star I – игры Кодамы для приставки. Причем выпущенной для Sega Master System в Японии в восемьдесят седьмом, а в Штатах – на год позже.

– Речь идет о первой героине в экшн-видеоигре. – Сёто приложил ладонь к уху. – Ну, не слышу вас?

– Может, Самус из Metroid? – спросила Эйч, открывая окно браузера, чтобы найти ответ. – Нет, погоди – Тоби из Baraduke!

Сёто вновь покачал головой, затем закрыл глаза и победно вскинул правый кулак.

– Принцесса Куруми! – вскричал он. – Игра Ninja Princess выпущена Sega в марте восемьдесят пятого! Риэко Кодама разработала всех персонажей и фоны. Но когда игру готовили для выпуска в Соединенных Штатах, то решили, что американские

мальчишки не станут платить за игру со словом «принцесса» в названии, поэтому переименовали ее на Sega Ninja! – Он улыбнулся мне и передернул плечами. – Дедушка Хиро обожал эту игру, мы играли в нее вместе, когда я был совсем маленьким. После смерти он оставил мне всю свою коллекцию игр Sega. Я играл в нее, когда был хикикомори.

Я так обрадовался разгадке, что у меня возникло острое желание обнять Сёто, и я не стал его сдерживать. Он тоже был вне себя от радости, поэтому стерпел телячьи нежности. Сёто всегда был нашим знатоком Sega и постоянным экспертом практически по всем видеоиграм, созданным в Японии. После конкурса, отказавшись от самурайского наряда для аватара из уважения к своему покойному брату, он облачился в костюм ниндзя и вообще на них помешался: транслировал в прямом эфире, как играет в видеоигры с ними весь день напролет, каждый день, целый месяц. А по вечерам на его канале показывали фильмы о ниндзя. Так что загадка позволила ему оседлать его пасхантерского конька.

– Sega Ninja? – повторила Эйч, и в ее глазах медленно разгорелось узнавание. – О черт! Теперь вспомнила! Я балдела от нее! В ней играешь за крутецкую принцессу по имени Куруми, которая должна вернуть свой замок у захвативших его ушлепков.

Сёто активировал голографический проектор, и в воздухе перед нами появилось вращающееся трехмерное изображение оригинального игрового автомата Sega Ninja. Затем Сёто широко улыбнулся и вручил его нам, подобно главному призу в игровом шоу.

– А еще знаете, что? Когда Sega переносили Ninja Princess на свою приставку Master System, они опять переименовали игру и в этот раз назвали просто The Ninja. И чтобы улучшить продажи, заменили героиню, крутую куноити[32] Куруми, на героя – типичного ниндзя по имени Казамару.

– Да, точняк, теперь вспомнила эту хрень, – проговорила Эйч. – Еще они превратили принцессу в кисейную барышню, которую Казамару спасает в конце игры. – Она покачала головой. – Меня трясет при одном воспоминании.

– Серьезно? – искренне удивился я. – Они правда так поступили?

Друзья одновременно кивнули.

– Итак… – протянул я. – Значит, в загадке речь наверняка о ней? Принцесса-ниндзя Куруми – «самая первая героиня, которую заменил герой»!

– Йесс! Зачет, Сёто! – Эйч вдруг запела и, пританцовывая, бочком направилась к Сёто. Тот двинулся к ней навстречу аналогичным образом, и они начали мудреное рукопожатие.

– Давайте отложим празднование до тех пор, пока не добудем осколок, ладно? – предложил я.

Сёто кивнул и открыл свой атлас OASISa, затем ввел имя Риэко Кодамы в строку поиска. Появилось несколько результатов в Кластере приставок – группе миров в Восьмом секторе, где пейзаж каждой планеты напоминал специфическую графику различных классических игр для приставок.

– Недалеко от центра квадранта Сега – начал он, глядя на дисплей, – есть планета под названием Феникс-Ри – самое популярное место, посвященное жизни и творчеству Риэко Кодамы. И Кира Морроу указана в качестве одного из создателей первоначальной версии планеты. Феникс-Ри – псевдоним Кодамы. Во время конкурса я несколько раз летал на эту планету. Ее квестовые порталы ведут ко всем играм, над которыми работала Кодама, включая Ninja Princess. Вероятно, именно туда нам и надо.

– Вуаля! – воскликнула Эйч. – А теперь прикинемся рыбой и валим отсюда![33]

Я выбрал аватары Эйч и Сёто на в своем меню и приготовился телепортировать нас на планету Феникс-Ри. Только потом вспомнил, что Анорак украл у меня мантию, наделяющую владельца способностями суперпользователя. Мой аватар по-прежнему был на максимальном девяносто девятом уровне, но вновь стал смертным, как и все остальные. И мне не хватало экипировки. За три года я насобирал кучу оружия, магических артефактов и транспортных средств, но не таскал все это барахло с собой – оно хранилось в крепости на Фалько, а мотаться туда-сюда у нас не было времени.

– Эй, Фейсал, – сказал я, пытаясь скрыть смущение. – Можешь подкинуть мне админское кольцо, вроде тех, которые ты выдал остальным на первом совещании совладельцев?

Улыбнувшись, Фейсал достал из инвентаря маленькое серебряное колечко и бросил мне. Я его поймал и надел на мизинец правой руки.

– Спасибо!

Оно появилось в моем инвентаре как Кольцо Админов OASISa. Артефакт предоставлял возможность бесплатно телепортироваться в любую точку симуляции, а также заключало аватар в щит, оберегающий от нападений, даже в зонах «игрок-против-игрока». Изначально я отказался от кольца, поскольку мантия Анорака уже давала мне эти способности, вкупе со многими другими – плюс я красовался перед АртЗмидой.

– Что ж! – нетерпеливо бросила Эйч и выбрала Феникс-Ри в атласе OASISa. – Позвольте похозяйничать.

Она положила ладони нам с Сёто на плечи, затем произнесла краткое заклинание, активирующее телепортацию, и наши аватары исчезли.

* * *

Мгновение спустя мы материализовались на планете Феникс-Ри – прелестном ярком мирке, оформленном в красочной восьмибитной графике. Пиксельный ландшафт представлял собой лоскутное одеяло из различных фонов, созданных Риэко Кодамой для множества игр. Мы прибыли в район, смоделированный по образцу игры Alex Kidd in the Miracle World, а пробежав дальше, оказались в зоне Зеленых холмов из оригинальной версии Sonic the Hedgehog. Затем пейзаж сменился на фон из самой первой игры Phantasy Star. Я узнал графические элементы всех трех планет системы Алголь – всего за несколько минут мы промчались через леса Палмы, пустыни Мотавии и ледяные равнины Дезорис.

По пути нам попались десятки различных неигровых персонажей из игр Кодамы, бесцельно бродящих по планете: как и большинство NPC OASISa, если их не трогать, они не нападают и не заговаривают с игроками, поэтому мы старались держаться от них подальше.

Наконец мы достигли экватора с рядами расставленных по годам выпуска игровых порталов, которые простирались до самого пиксельного горизонта.

Портал Ninja Princess мы нашли почти сразу – между играми Championship Boxing и Black Onyx. Над всеми светящимися круглыми входами висели значки, обозначающие оригинальное устройство для видеоигры, над Ninja Princess – значок игрового автомата, в то время как над соседними висел значок Sega MyCards.

Приближаясь к нужному порталу, я услышал звон, который неуклонно усиливался. Казалось, друзья его не замечают, поэтому я заглянул в свой инвентарь и понял, что звук исходит от Первого осколка. Его иконка в списке пульсировала в такт звону – осколок словно звал меня. Прямо как зеленый криптонит, который взывал к юному Кал-Элу в фильме «Супермен». Скорее всего, Холлидэй использовал тот же звуковой эффект.

Я достал осколок из инвентаря, чтобы осмотреть, и звон прекратился, а надпись прямо на моих глазах поменялась. Теперь она гласила:

«Ниннику и Займон не единственные повстанцы

Отвоевав ее замок, сразись с самозванцем».

Я показал новую загадку друзьям. У них загорелись глаза.

– Ниннику и Займон – главные злодеи в Ninja Princess, – объяснила Эйч. – Куруми должна с ними сразиться, чтобы «отвоевать замок» и выиграть игру.

– Тогда «самозванец», вероятно, Казамару, – предположил я. – Мужской ниндзя, на которого заменили принцессу. Думаю, нужно будет сразиться и с ним. – Я похрустел костяшками пальцев. – Плевое дело, верно?

– Открой нам доступ к своей картинке, – попросил Сёто, – чтобы мы следили за твоими успехами. И я позвоню тебе по аудио, мы будем давать тебе советы по ходу дела. Прямо как в старые добрые времена. О, кстати…

Сёто сменил свой ставший уже привычным наряд ниндзя на богато украшенные золотые доспехи, затем пристегнул к поясу мечи. Мы с Эйч тоже облачились в костюмы пасхантерских времен. Эйч достала большое зеркало, чтобы мы могли собой полюбоваться.

– Только взгляните на этих чертяг, – усмехнулась она, затем пальнула по зеркалу из винтовки, отчего оно разлетелось вдребезги. – А теперь к делу.

– Ладно, амигос, – сказал я, принимая аудиовызов Сёто. – Была не была!

Я одновременно стукнулся кулаками с обоими друзьями, затем развернулся, глубоко вдохнул и запрыгнул в портал Ninja Princess.

0012

Даже не знаю, чего я ожидал: возможно, имитации Ninja Princess в виртуальной реальности, как игра Black Tiger, которую я проходил во время конкурса. Вот только прежние правила теперь не работали. Это стало очевидным после того, как я увидел флешбэк из жизни Киры, прикоснувшись к Первому осколку. Без сомнения, она не могла сыграть роль во всем этом… Тем не менее испытанное мной ранее казалось столь же невозможным.

Пройдя через портал, я очутился не внутри видеоигры или в исторической симуляции феодальной Японии. Я очутился в месте, которое уже посещал однажды – много лет назад, во время первого конкурса.

В «Хэппитайм-пицце».

Оригинальная «Хэппитайм-пицца» представляла собой небольшую частную пиццерию с игровыми автоматами, которая работала в Миддлтауне с восемьдесят первого по восемьдесят девятый год. В юности Холлидэй проводил там массу времени, а после воссоздал кафе в мельчайших подробностях в OASISe, вместе с остальной частью родного города на одноименной планете. Однако во время конкурса я обнаружил еще одну копию пиццерии, спрятанную в подземном музее видеоигр на планете Ар-Када. Именно там я сыграл в Pac-Man, набрав максимальное количество очков, чем заработал четвертак, предоставивший мне дополнительную жизнь, благодаря которой я пережил взрыв Катаклизатора на Хтонии.

Учитывая мои предыдущие визиты в «Хэппитайм-пиццу», обстановка должна была показаться мне знакомой. Но на этот раз благодаря ОНИ все изменилось. Я улавливал запах томатного соуса и пригоревшего жира от пеперони. Через половицы чувствовал легкую вибрацию от динамиков, пульсирующих в такт басам из песни Obsession группы Animotion. На этот раз я словно сам очутился там – словно вернулся назад во времени в Миддлтаун, штат Огайо, в конец восьмидесятых.

Я стоял прямо за двойными стеклянными дверями, служившими входом в пиццерию. К ним были аккуратно приклеены листы фольги, чтобы солнечный свет не проникал в темный неоновый закуток с игровыми автоматами. Я попытался открыть двери, но они оказались заперты снаружи. Отогнув уголок фольги, я выглянул на улицу – здание словно парило в чернильной пустоте. Осторожно вернув фольгу на место, я внимательно осмотрел помещение.

Пиццерия делилась на две половины: зону для игр и обеденную. На самом же деле они обе предназначались для игр, поскольку столы представляли собой игровые автоматы с горизонтальным корпусом.

Я прошел в обеденную зону, чтобы получше рассмотреть, и с каждым шагом чувствовал, как кеды прилипают к засохшим остаткам лимонада на линолеуме в клеточку. На кухне находилась пара поваров-NPC, оба подбрасывали тесто в воздух. Увидев меня, они помахали. Я тоже помахал и только тогда заметил, что моя рука – вовсе не моя…

Я поймал свое отражение в зеркале рядом с кабинетом управляющего и уставился на себя во все глаза. Я превратился в Киру Андервуд, лет эдак в семнадцать, какой она была на фотографиях, сделанных в Миддлтауне в конце восьмидесятых: с очаровательной стрижкой под мальчика, гигантскими дизайнерскими очками (с зеркальными солнцезащитными насадками на клипсах) и в ее фирменной вареной джинсовке, обвешанной пуговицами и значками. Я опустил взгляд и провел дальнейшую инвентаризацию – у меня также была грудь Киры, бедра, губы, ногти – все-все. Я даже задрал правый рукав, чтобы взглянуть на тыльную сторону предплечья: на месте оказалось и крошечное родимое пятно, напоминающее очертания Исландии.

Я не просто походил на Киру – я был ею.

Оправившись от потрясения, я направился в игровую зону. Из музыкального автомата на компакт-дисках в углу заиграла песня Jessie’s Girl Рика Спрингфилда. Этого автомата не было в тех версиях пиццерии, в которые я заходил раньше. Следовательно, вероятнее всего, эта основана на более поздней версии заведения – где-то с осени или зимы восемьдесят восьмого или весны восемьдесят девятого.

В игровой стояли около двух десятков автоматов, на которых играли несколько неписей – все подростки в нарядах конца восьмидесятых. При моем появлении никто даже бровью не повел.

Проходя вглубь комнаты, я приметил знакомый автомат с игрой Defender, на котором висела та же записка от руки, что и во время моего последнего визита: «Тому, кто побьет рекорд владельца заведения, – большая пицца бесплатно!» Однако многие старые игры сменились новыми: на месте Pac-Man, Galaga и Dig Dig стояли Golden Axe и Final Fight, а в задней части помещения располагался новехонький автомат Sega Ninja.

– Вот он! – закричали Эйч с Сёто у меня в ухе, отчего я едва до потолка не подскочил от испуга – успел забыть, что друзья за мной следят.

– Спасибо, амигос, – сказал я. – Но я и сам заметил. Вы смотрите на все моими глазами, помните?

– Точно, извини, – прозвучал голос Эйч. – Мы просто ужасно взволнованы, только и всего!

– Аналогично, – ответил я, подходя к Sega Ninja и оценивая будущего противника. На подсвеченной вывеске большими желтыми и оранжевыми буквами было напечатано слово NINJA, а под ним, поменьше, – логотип SEGA. Но на мониторе название было SEGA NINJA.

На заставке чередовались список рекордсменов, короткие ролики автоматизированной игры на разных уровнях и небольшой, но красивый клип из восьмибитной анимации, в котором двое ниндзя-бандитов по бамбуковому мосту несут на паланкине Принцессу Куруми. Вдалеке, за полями красных роз и садом цветущих вишневых деревьев, за голубой рекой, на вершине великолепно отрисованного заснеженного горного хребта, который тянулся по всему горизонту, виднелся замок Кантен с фиолетовой крышей, уходящей высоко в облака. Внезапно Куруми спрыгнула с паланкина, на ней было чудесное красное платье королевы Амидалы. В облачке дыма она переоделась в боевой наряд куноити и побежала за своими недавними похитителями, предположительно, чтобы убить их за кадром.

Я достал из инвентаря четвертак и опустил в щель для монет. Затем снял очки и повесил на вывеску автомата – зеркальные линзы позволяли видеть все, что происходит за моей спиной. Этот прием я перенял у АртЗмиды во время одного из наших первых псевдосвиданий на Ар-Каде. Тогда она тоже носила зеркальные очки, все еще в своем периоде Молли Миллионс.

Я взглянул на красочную карточку с инструкцией к игре, расположенную под панелью из оргстекла вокруг монитора:

«Вырвите ЗАМОК КАНТЕН из лап предателя ЗАЙМОНА!!

Группа НИНДЗЯ под названием ПУМА стоит на пути принцессы КУРУМИ!!

Сразите их лидера НИННИКУ и отправляйтесь в ЗАМОК!!»

В инструкциях изображались мультяшные версии Куруми, главного босса Займона с оружием и его светловолосого подчиненного Ниннику. Рядом находилась полезная диаграмма, показывающая действия трех кнопок управления: одна на несколько секунд делала Принцессу невидимой и неуязвимой, второй она бросала нож вперед, а третьей – по направлению к верхушке экрана, куда бы ни была обращена героиня.

– Э-э, Уэйд? Ты ведь не инструкцию читаешь, нет? – пораженно проговорил Сёто.

– Ты что, никогда не играл в Ninja Princess? – поинтересовалась Эйч.

Я вздохнул – прозвучало так, будто вздохнула Кира Андервуд.

– Играл, но всего пару раз. Лет шесть назад.

– Ну прекрасно, – пробормотала Эйч. – Не о чем переживать.

– Расслабься, – посоветовал Сёто. – Sega Ninja – стандартная игра по типу «беги и стреляй». Я проведу тебя по всем шестнадцати уровням. Некоторые довольно сложные. Но ты справишься.

– Аригато, Сёто, – поблагодарил я друга, нажимая на кнопку первого игрока. – Была не была.

Я положил правую руку на джойстик, а левую – на кнопки управления.

Игра началась с краткой анимации: Принцесса Куруми переоделась из красивого шелкового кимоно в свой красный наряд куноити, в то время как над ней по одной букве появилось сообщение: «ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ НАЧИНАЕТСЯ». Затем в центре экрана возникло привычное предупреждение: «ИГРОК 1, СТАРТ!» за которым последовала прямоугольная карта королевства, показывающая мое текущее местоположение внизу, и маршрут, по которому нужно следовать, чтобы добраться до замка Кантен.

Появилась картинка первого уровня (из-за корявого перевода игры они назывались «шагами»): широкий зеленый луг, усеянный яркими цветами с редкими деревьями или гигантскими валунами. Мой крошечный пиксельный аватар появился в нижней части экрана, и я тут же окунулся в игру: я больше не был ни Кирой Андервуд, ни Парсифалем, ни Уэйдом Уоттсом. Кнопки стали частью меня, и я сам превратился в облаченную в кроваво-красный шелк и вооруженную бесконечным запасом метательных ножей Принцессу Куруми, жаждущую мести и полную решимости во что бы то ни стало отвоевать свое украденное царство.

С верхней части экрана появилась четверка ниндзя в синих нарядах и черных капюшонах и бросилась ко мне. Пока я расправлялся с ними метательными ножами, возник пятый ниндзя в сером, который приближался ко мне гораздо быстрее. Я уложил и его, за мгновение до того, как он попытался проткнуть меня мечом. Затем я кинулся вперед, к верхней части экрана, по пути уничтожая все больше разноцветных ниндзя, едва они появлялись в поле зрения.

Ninja Princess, она же Sega Ninja, оказалась гораздо сложнее, чем ожидалось. Но стоило мне привыкнуть к управлению и войти в раж, я начал жечь, особенно благодаря Сёто, который

нашептывал мне на ухо подсказки.

– В этой игре простое прикосновение к врагам не убивает, – говорил друг. – Они должны ударить тебя оружием. Такое впервые появилось именно в Ninja Princess. Она гораздо лучше Commando и вышла на три месяца ранее. Вообще-то, Ninja Princess – первая настоящая игра по типу «беги и стреляй».

– Если не считать Front Line от Taito, – вставила Эйч. – Она вышла в восемьдесят втором.

– А я и не считаю! – отрезал Сёто. – У нее всего один уровень сложности, который повторяется раз за разом…

– Чувак! В этой игре надо бежать и стрелять! Как ты…

– Ребят! – перебил я. – Может, обсудите эту, без сомнения, важную тему позже, а? На досуге?

– Конечно, Си, – ответил Сёто. – Прости. Эй, хватай сюрикэн!

Я взял выпавший из убитого ниндзя бонус в виде маленькой метательной звездочки. В ту же секунду музыка сменилась на более динамичную, а вместо ножей мой персонаж начал метать гигантские черные сюрикэны, которые разили нескольких врагов подряд, когда те любезно выстраивались в очередь.

Достигнув конца первого уровня, я столкнулся со светловолосым Ниннику, который атаковал меня гигантским оружием, похожим на бумеранг. Увернувшись, я поравнялся с Ниннику и начал забрасывать его сюрикэнами.

– Не останавливайся, пока его волосы не покраснеют! – подсказал Сёто.

После семи или восьми ударов волосы Ниннику наконец побагровели – вероятно, сообщая о его растущем гневе. Затем картинка замерла, и «Шаг 1» закончился. Возникла статистика: мои очки, количество бросков и попаданий, а также общий процент попаданий. Вновь выскочила карта королевства, на которой мой персонаж продвинулся вперед. Затем начался следующий уровень.

На «Шаге 2» требовалось сражаться с еще большим количеством ниндзя, пробираясь через рисовые поля. Под конец вновь появился Ниннику, и я опять швырял в него оружием, пока волосы врага не покраснели, сигнализируя о его поражении.

Сёто продолжал мне подсказывать, а Эйч в основном помалкивала – только изредка выкрикивала предупреждения или хвалила за хороший ход.

Сёто назвал «Шаг 3» лавинным уровнем, потому что на нем требовалось сражаться с ниндзя, одновременно уклоняясь от валунов, постоянно появляющихся в верхней части экрана. Мне нужно было поменять тактику, и, выясняя это, я потерял первую жизнь. А потом потерял вторую во время «Шага 4», где Принцессе

Куруми пришлось отбиваться от стаи голодных волков. Игра в самом деле оказалась классной, но также заставила меня попотеть. Не пройдя и половины, я остался с единственной жизнью и поруганной уверенностью в себе.

Я поймал себя на мысли, что с радостью передал бы управление Сёто и позволил пройти за меня более сложные уровни – как Сорренто через взломанные тактильные установки OASISa и незаконное программное обеспечение мог управлять любым из аватаров своих работников. Увы, с ОНИ такие фокусы уже не прокатят – мне предстояло справляться своими силами.

К счастью, я вновь поймал волну на следующем уровне, «Шаг 5», действие которого проходило в густом лесу восьмибитных деревьев, похожих на луковицы и скрывающих толпы новых ниндзя. Мне удалось вернуть одну из потерянных жизней.

На «Шаге 6» я пытался пересечь бушующую реку, перепрыгивая с бревна на бревно, как в игре Frogger, и отбиваясь от очередных ниндзя. Когда я добрался до берега, вновь возник Ниннику и принялся швырять в меня своим бумерангом, пока я не закидал его ножами.

Играя, я заметил одну странность музыкального автомата – в нем повторялись одни и те же три песни: Obsession группы Animotion, Jessie's Girl Рика Спрингфилда и My Best Friend's Girl группы Cars. Между ними прослеживалась явная связь – «Одержимость», «Девушка Джесси» и «Девушка моего лучшего друга». Все песни говорили об одержимости Холлидэя Кирой – девушкой его лучшего друга. И я вдруг осознал, что, вероятно, переживаю момент, когда зародились его чувства.

Одернув себя, я вновь сосредоточился на игре. Седьмой уровень проходил на улицах деревни за стенами замка. Причудливо одетых врагов, с которыми я там столкнулся, Сёто назвал «пастельными ниндзя», поскольку на многих из них были бирюзовые кофты и розовые рейтузы. Мне также пришлось сражаться с «самураями-клоунами» в широких штанах в бело-красную полоску, которые походили на ходячие цирковые шатры с мечами. Победив всех, я закончил и этот уровень. Семь пройдено, осталось девять. Почти половина за плечами…

«Шаг 8» Сёто называл «толкучкой», поскольку весь уровень игрок пытается не попасть под копыта лошадей из бесконечной вереницы, одновременно отбиваясь от очередных «пастельных ниндзя», которых чудесным образом ни разу не растоптали. Везучие засранцы!

В какой-то момент вокруг меня начала собираться небольшая толпа зрителей – вероятно, неписи, ранее игравшие за другими автоматами. И судя по шуму, толпа только росла. Я не

оборачивался, чтобы их подсчитать, а лишь уловил краткие, искаженные проблески в линзах зеркальных очков во время паузы в игре в конце каждого уровня, когда подсчитывались мои очки, количество попаданий и всплывала карта с моим продвижением к замку. Я старался выбросить их из головы, чтобы не отвлекаться от задачи.

На удивление, Ninja Princess оказалась весьма мирной экшн-игрой. В ней не было ни крови, ни кишок. Ни убийств. Когда Принцессу Куруми ранили, она просто падала на землю и принималась плакать. Члены клана ниндзя под названием Пума и боссы тоже не умирали, а исчезали в клубах дыма. Когда я поведал о своем наблюдении Сёто, он сообщил, что создатели игры хотели таким образом продвинуть пацифизм и отказ от насилия.

– Ух ты, – сухо ответила Эйч. – Пацифистская игра с убийствами людей ножами. Гениально.

– Цыц! – шикнул на нее Сёто. – Дай человеку сосредоточиться!

Я добрался до «Шага 9», где пришлось пробиваться через каменный двор вокруг внешней стены замка Кантен. Затем последовал «Шаг 10»: я взобрался на эту стену, отбиваясь от десятков скалолазов «ниндзя-пауков». На «Шаге 11» пробивался по каменной дорожке через территорию замка, забитого врагами. «Шаг 12» походил на десятый, со стеной, только цвета поменялись. Добравшись до вершины, я столкнулся с Ниннику и уничтожил его раз и навсегда.

– Так ему! – торжествующе закричал Сёто. – Ты сразил Ниннику! Ты почти у замка!

На «Шаге 13» я уничтожал очередных ниндзя и самураев, пробираясь по длинной каменной дорожке, ведущей к ступеням замка. Когда я их настиг, появился главный злодей, Займон Гекуро, и начал палить в меня из двух пистолетов. Я закидал его ножами и наконец вернулся в замок Кантен – свой бывший дом, теперь кишащий узурпаторами – пастельными ниндзя-мудилами.

На «Шаге 14» требовалось с боем прорваться в замок, бегая под лестничными пролетами, подвешенными на опорах, прежде чем мне снова пришлось сражаться с Займоном. Затем на «Шаге 15» я прошел во внутренние покои замка через ряд васицу – комнат в японском стиле со стенами из полупрозрачной бумаги.

Наконец добравшись до последнего уровня, «Шага 16», я встретился в тронном зале лицом к лицу с Займоном и его приспешниками. Я бросился в финальную битву с боссом, в то время как Эйч и Сёто выкрикивали мне на ухо советы и подбадривали, подобно моим личным Микки Голдмиллу и Паули

Пеннино.

К счастью, за последние десять уровней я подсобрал дополнительных жизней, поскольку все они растратились в битве с Займоном. Наконец я его победил. Концовка была странной: ранее убитые Ниннику и Займон вдруг вновь появились и встали на помост рядом с Принцессой Куруми. По словам Сёто, главный дизайнер Ёсики Кавасаки хотел этой концовкой показать, что происходящие в игре битвы были всего лишь представлением, разыгранным для увеселения игрока, и на самом деле никто не пострадал.

Когда персонажи отвесили поклоны, на экране появился текст:

«ПОЗДРАВЛЯЮ!
ПРИНЦЕССА ЗАВЕРШИЛА
СВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
И ВЕРНУЛА ЗАМОК КАНТЕН»

Собравшиеся вокруг меня мальчишки разразились громкими аплодисментами, но я не сразу обернулся. У меня еще оставалась одна жизнь, поэтому игра началась заново, и я продолжал играть, чтобы увидеть, появится ли «самозванец» Куруми. После минуты игры со знакомыми уже безвкусно одетыми ниндзя ничего из ряда вон так и не произошло, и я спустил оставшуюся жизнь. На экране появилась надпись «GAME OVER», и мне предложили ввести свои инициалы для списка рекордсменов. По привычке я начал вводить свои собственные, но потом вспомнил, кто я такой, и ввел «К.Р.А» – Карен Розалинда Андервуд.

Когда появился список рекордов, я обнаружил, что мой результат в 365 800 баллов стал лишь вторым. Чемпион набрал 550 750, опередив меня более чем на две сотни тысяч баллов. Он оказался также сообразительнее меня, поскольку вписал инициалы «К.Р.Э» – так Кира подписывалась в списках рекордсменов видеоигр. Я только сейчас об этом вспомнил, увидев на экране. Но мой предшественник не забыл.

И тут меня осенило – я смотрел на счет Огдена Морроу! Ну конечно! Он завершил задание всего несколькими часами ранее. И, судя по результату, в Ninja Princess я ему в подметки не годился. Либо же он начал играть по новой после окончания, чтобы набрать дополнительные очки. Но для чего? Хотел превзойти настоящий рекорд Киры? Неужели я что-то упустил?

Я сделал скриншот списка рекордсменов, чтобы изучить его позже. Вдруг кто-то похлопал меня по плечу, и я чуть не подпрыгнул до потолка. Когда я обернулся, на меня с улыбкой

смотрел молодой Огден Морроу.

0013

Ог выглядел лет на шестнадцать. В этом возрасте он познакомился с Кирой – в местном игровом клубе летом восемьдесят восьмого, когда она переехала в Миддлтаун.

Стало ясно, почему обстановка и ситуация казались такими знакомыми. Лет семь назад я читал ставшую бестселлером автобиографию Огдена Морроу под названием «Ог». Во второй или третьей главе он описал первую встречу со своей будущей женой, которая произошла в последний день каникул перед их одиннадцатым классом. В отличие от блога Холлидэя и дневниковых записей в «Альманахе Анорака», воспоминания Ога были раздражающе обобщенными, без деталей. По его словам, «невероятно красивая девочка с короткими темными волосами и большими голубыми глазами» забрела в «один из местных игровых клубов», и он издали наблюдал за тем, как «она прошла одну из сложнейших игр всего за четвертак».

Он не соизволил упомянуть название клуба или игры, а другие письменные источники давали противоречивую информацию по обоим пунктам. Теперь я знал, что он встретил Киру в «Хэппитайм-пицце», а пройденной за четвертак игрой была Sega Ninja, она же Ninja Princess.

То есть я переживал первую встречу Огдена и Киры Морроу.

Если мне не изменяла память, Ог подошел поздравить Киру после ее успешного прохождения игры, но их прервали – социально не приспособленная тень Ога, Холлидэй, попросил подвезти его домой. Он всегда до последнего оттягивал возвращение в неблагополучную семью, и Ог понимал, что друг на самом деле не хочет уезжать, а просто портит ему новое знакомство. Это удивило и позабавило Ога, поскольку Холлидэй никогда раньше не ревновал его к девушке – только к компьютерам.

– Привет! – поздоровался со мной Ог-подросток, наконец-то собравшись с духом, чтобы заглянуть мне в глаза. – Я – Ог. А ты… ты классная! Поверить не могу, что ты прошла Sega Ninja с одним четвертаком! Неслыханное дело, молодец!

Ог неловко поднял правую руку. С секундным запозданием я понял, что мне полагается дать ему пять, что я и поспешил сделать. Казалось, он выдохнул с облегчением. Затем поймал мой взгляд, и у меня забилось сердце, кожу начало покалывать, словно от электричества. Ощущения вполне знакомы – именно так я себя чувствовал, когда впервые вживую встретил Саманту.

Сложно представить, что испытывал настоящий Огден

Морроу, проходя это задание. К счастью, он, скорее всего, использовал обычную тактильную систему погружения: он никогда не прибегал к ОНИ, и в коротком видео от Анорака он по-прежнему был без гарнитуры. Так что по крайней мере его не мучили физические ощущения. Тем не менее увидеть их первую встречу глазами Киры, должно быть, стало для него душераздирающим испытанием.

– Спасибо, Ог, – услышал я голос Киры с ее британским произношением. – Я Карен Андервуд, но друзья зовут меня Кира. – Моя голова кивнула на Sega Ninja. – Такая игра стоит в магазинчике рядом с моим домом в Лондоне. Но у нас она называется Ninja Princess. – Уголок моего рта изогнулся в ухмылке, затем я добавил: – Полагаю, американские мальчики не любят игры, где героиня – девочка.

– Вовсе нет! – немедленно возразил Ог, затем покраснел и, заикаясь, забормотал: – В смысле, мы не против игр с девочками! То есть видеоигр. С девочками в качестве персонажа. Как эта.

Ог неловко похлопал шкафчик Sega Ninja, словно чужую собаку. Затем засунул руки в карманы и улыбнулся во все тридцать два, как влюбленный дурачок, – зрачки того и гляди превратятся в мультяшные сердечки. Он собирался добавить что-то еще, но, как по сигналу, наш разговор прервал другой очень знакомый подросток – семнадцатилетний Джеймс Холлидэй в выцветших джинсах, поношенных кроссовках Nike, излюбленной футболке с картинкой из Space Invaders и с толстенными очками в роговой оправе.

Как только он появился, из колонок заиграла Obsession – наверняка не простое совпадение.

– Я домой, – заявил Холлидэй Огу, не глядя ни на него, ни на меня. – Четвертаки закончились и… короче, отвезешь меня?

Несколько секунд Ог удивленно смотрел на друга, уткнувшегося взглядом в пол, затем смущенно улыбнулся мне и ответил Холлидэю:

– Подожди пару минут. Постой у машины, пока я не закончу. Или… – Он выудил из кармана вареных джинсов измятый доллар. – Вот. Если автомат не примет, поменяй на кассе.

Небрежно бросив купюру Холлидэю, он, не дожидаясь ответа, вновь повернулся к Кире. Банкнота бесшумно упала на пол.

– Нет! – внезапно с яростью крикнул Холлидэй, топая ногой, подобно малышу, готовому закатить истерику. Когда его ботинок коснулся пола, Ог и все остальные неписи растворились, оставив меня наедине с семнадцатилетним Джеймсом Холлидэем.

Секунду спустя изменилось и окружение.

Мы оказались в тронном зале, напоминавшем реалистичную

версию восьмибитного тронного зала из финала Ninja Princess. Подросток Холлидэй превратился в ниндзя Казамару в маске и черном костюме, – прямо Сё Косуги из фильма «Месть ниндзя» восемьдесят третьего года.

Я оглядел свой аватар: моя внешность тоже изменилась. Я по-прежнему был девушкой, но уже в развевающейся накидке из красного шелка с золотистой окантовкой и вышивкой в виде китайского дракона на рукавах. В правой руке у меня оказался меч, и в его зеркальной поверхности я увидел свое лицо – не Киры Андервуд, а скорее реалистичное изображение Принцессы Куруми, похожее на Эльзу Юнг в фильме «Задание леди-ниндзя» тоже восемьдесят третьего года.

– «Отвоевав ее замок, сразись с самозванцем», – продекламировал Сёто. – Вот оно! Надери ему задницу, Принцесса!

Кивнув, я кинулся вперед и последовал совету Сёто – надрал Казамару задницу.

К счастью, техника боя с ОНИ не особенно отличается от боя с помощью старой тактильной системы: тебе не обязательно самостоятельно выполнять сложные приемы и мощные атаки. Можно просто давать аватару команду жестом или голосом. Единственная разница заключается в том, что с ОНИ ты чувствуешь движения аватара, автоматически выполняющего команды: возникает ощущение, будто двигаешься на автопилоте.

Я готовился к жесткому мочилову, однако оказалось, что Принцессу Куруми сделали гораздо сильнее ее мужской подделки: он почти не защищался и успел нанести всего пару ударов, прежде чем я выбил его счетчик жизни на ноль непрерывным шквалом метательных ножей.

Когда у него оставался последний процент жизни, между нами на мгновение появилась фраза «ПРИКОНЧИ ЕГО». Когда она исчезла, я расправился с Казамару ударом в голову с разворота. Последний клочок его жизненной шкалы покраснел, но он не умер, нет: мужественный, облаченный в черное мастер ниндзя внезапно упал на колени и разрыдался, а через несколько мгновений исчез в облаке дыма.

Когда дым рассеялся, прямо передо мной завис Второй осколок.

Я потянулся к призу, задаваясь вопросом, придется ли мне вновь пережить флешбэк. Мои пальцы сомкнулись на осколке…

…и я опять очутился в теле семнадцатилетней Киры Андервуд. Напротив стоял подросток Огден Морроу и держал меня за руки. Вокруг царила полутьма. Мы находились на травянистом холме, залитом лунным светом, с видом на

крошечный Миддлтаун на горизонте. Ог положил мне в руку серебряное ожерелье – то самое, из шкатулки Киры, которое превратилось в Первый осколок, – и прошептал: «Я тебя люблю». Наверняка то было его первое признание.

Об этом Ог тоже писал в своей автобиографии, но не вдавался в подробности и даже не указал время и место произошедшего.

По телу прошла дрожь – реакция Киры на слова ее будущего мужа…

…Я вернулся в тело своего собственного аватара. Вернулся к Эйч и Сёто, стоящих перед порталом Ninja Princess на Кодаме. Опустив взгляд, я увидел в своих руках Второй осколок – многогранный голубой кристалл, почти идентичный первому по виду и размеру.

Друзья кинулись мне на шею.

– Молодец!

– Ты справился!

– Нет, – возразил я. – Мы справились вместе. Без вашей помощи у меня бы ничего не вышло.

Я поднял кулаки, и друзья стукнули по ним своими.

– Финальный бой – просто взрыв мозга! – сказал Сёто. – И зачем Холлидэй хотел, чтобы ты убил его подростковую версию?

– Видать, в глубине души он себя ненавидел, – предположила Эйч. – Может, наконец понял, как по-свински относился к Огу с Кирой?

Я слушал их краем уха, все еще под впечатлением от только что пережитого флешбэка – очередного крайне личного воспоминания Киры Андервуд, переданного в таких мелочах и с такой глубиной переживаний, что диву даешься. Во имя Крома, какого черта все это значит?!

Однако не было времени все обдумать, нужно было продолжать поиски.

Я вытянул руку с осколком, чтобы всем вместе его рассмотреть. Повертев кристалл, я обнаружил на его стеклянной поверхности надпись, прямо как на первом. Сёто прочитал ее вслух:

– «Замени гадкого утенка, верни его концовку,

Первая судьба Энди нуждается в шлифовке».

– Энди… – проговорила Эйч, закрывая глаза, словно чтобы лучше представить себе имя. – Может, речь об Энди Макдауэлл? – Она резко повернулась к Сёто и схватила его за плечо. – Елки-палки! Вдруг следующий осколок спрятан на планете Панксатони? Я летала туда на каждый День Сурка, чтобы…

– Погоди-ка! – прервал ее Сёто, затем открыл окно браузера

перед собой и начал читать: – Энди Макдауэлл также снялась в фильме «Грейсток: Легенда о Тарзане» восемьдесят четвертого года. Но режиссер нанял Гленн Клоуз для переозвучки ее реплик, потому что ему не нравился ее южный выговор! Думаете, на это ссылается фраза «замени гадкого утенка»? И может, у фильма была альтернативная концовка…

– Постой, речь о том фильме с Коннором Маклаудом[34] в роли Тарзана? – сказала Эйч. – Того мужика, который еще снял «Огненные колесницы»?

– Он самый! Где-то должна быть «киносимуляция» на этот фильм… – Сёто открыл в другом окне атлас OASISa. – Где-нибудь на Ламберте? Или на одной из планет по Эдгару Райсу Берроузу[35] в Двадцатом секторе? Если…

– Ребята! – крикнул я, показывая руками «тайм-аут». – Бросьте! Ваша теория притянута за уши. Вы на полном серьезе считаете, что тайник Третьего осколка каким-то образом связан с Энди Макдауэлл? Или с Тарзаном? Ни та, ни другой не упоминаются в «Альманахе». Или хоть в одной книге о Кире.

Эйч пожала плечами.

– Кто знает, может, она была ярой фанаткой Энди Макдауэлл? Я никогда особенно не изучала интересы Киры. А Холлидэй, по словам Ога, не утруждал себя тем, чтобы узнать настоящую Киру.

– Наверняка он знал ее намного лучше, чем показывал, – ответил я, вновь подумав о флешбэках. Они оба ощущались как рилы, а не симы. Различия не сильно бросались в глаза, тем не менее ни один сим – по крайней мере те, что я перепробовал, коих насчитывалось тысячи, – не передавал той смеси чужеродности, неуверенности и силы эмоций, свойственных записям реальных событий. Но они просто не могли быть записями, в восемьдесят восьмом ОНИ в помине не существовало! Тогда что же я испытал?

Пока я это обдумывал, в голове вдруг что-то щелкнуло, и из беспорядочных закоулков памяти всплыла еще одна девушка по имени Энди. Я открыл окно браузера и принялся рыться в интернете, чтобы проверить догадки.

– Энди Уолш! – крикнул я. – Персонаж Молли Рингуолд в фильме «Милашка в розовом».

– А-а-а… – одновременно протянули Эйч с Сёто и закатили глаза.

Они оба не фанатели по Джону Хьюзу, но знали, что его фильмы обожали мы с АртЗмидой. Во время конкурса Холлидэя она публиковала в своем блоге десятки сочинений с подробным разбором всех его фильмов, сцена за сценой. Увы, ее

энциклопедические познания в этой области оказались бесполезными в поисках пасхалки Холлидэя, однако теперь у нее может появиться шанс это исправить. Если только я не найду осколок прежде, чем она вернется в систему. Это сэкономило бы нам время, а также чертовски бы ее впечатлило.

– Вполне годный вариант, – продолжал я. – Кира с Огом фанатели по Джону Хьюзу, и оба помогали в создании первых квестов на Шермере.

– Думаешь, надо лететь на Шермер? – спросила Эйч. – Арти с ума сойдет!

– Ладно, – начал Сёто, перечитав подсказку. – Допустим, речь об Энди Уолш из «Милашки в розовом», но как надо «отшлифовать» ее «первую судьбу»?

– Изначально у фильма была другая концовка, – ответил я. – В ней Энди сошлась с Даки, а не с Блейном. Арти… то есть Саманта давным-давно писала об этом в «Посланиях АртЗмиды».

– Ну разумеется, – пробормотала Эйч. – Она зануда похлеще тебя.

Я пропустил ее колкость мимо ушей, боясь потерять мысль.

– Вроде как они решили изменить концовку фильма после неудачных предпоказов…

Словно по команде, рядом с нами появилась АртЗмида.

– Легка на помине! – воскликнула Эйч, приветствуя ее ударом кулака. – Укрылась в безопасном месте, Арти?

Та кивнула, затем на мгновение прижала указательный палец к губам.

– Простите, что задержалась. Похоже, я пропустила переодевания.

Она с улыбкой оглядела наши старые пасхантерские наряды, затем щелкнула пальцами и быстро закружилась на месте, пока одежда ее аватара менялась на доспехи-чешую из вороненой стали, которые она носила во время конкурса, вместе с двумя бластерами, пристегнутыми к бедрам повыше колена, а также длинным изогнутым эльфийским мечом в изысканных мифриловых ножнах на спине. Она даже добавила гоночные перчатки без пальцев в стиле Безумного Макса.

При виде АртЗмиды в ее старом наряде на меня нахлынул поток прежних эмоций и давно подавляемых воспоминаний. На мгновение закружилась голова и заныло в груди.

– Вот и наша девочка, снова в форме! – воскликнула Эйч, и они стукнулись ладонями.

– Браво, банда! – сказала Арти. – Поверить не могу, что вы уже нашли Второй осколок. Чертовски быстро!

– Именно, – кивнул Сёто. – Потому что я все время держал Си

за ручку…

– А я держала за другую, – добавила со смехом Эйч. – А теперь, когда в банду вернулась Арти, нас никому не остановить. Сердце сирены будет нашим, друзья мои!

АртЗмида и Сёто согласно закивали. Я вяло поднял правый кулак, затем откашлялся.

– Жаль портить вашу радость, но, кажется, я понял, что из себя представляет Сердце сирены и почему Ог не хочет отдавать его Анораку.

Их улыбки растаяли, и все трое повернулись ко мне с жадным любопытством на лицах.

– Так, – начал я. – Во-первых, позвольте задать вопрос. Как думаете, почему Холлидэй назвал это неведомое нечто «Сердцем сирены»?

– Потому что Кира назвала своего персонажа Леукосией, – ответил Сёто. – В честь сирены из греческой мифологии.

– Верно. Итак, если Кира – «Сирена», а Семь осколков – «фрагменты» ее «сердца», что Анорак надеется получить, собрав все эти кусочки? Когда мы «вновь сделаем сирену цельной»?

АртЗмида взглянула на меня круглыми глазами.

– Матерь божья, Уэйд! Ты же не думаешь?..

Я кивнул.

– Анорак не считает Сердце сирены магическим артефактом, названным в честь Киры. Нет, он считает, что это и есть сама сирена – искусственная копия Киры. Точно такая же, как Анорак – копия Холлидея.

Она молчала – казалось, одна мысль приводила ее в ужас.

– Да ну, Си, – нахмурилась Эйч. – Невозможно!

– Я тоже так думал. Но как иначе объяснить то, что я испытал?

АртЗмида нахмурилась.

– В смысле? – Она подалась вперед. – Что именно ты «испытал»?

Я поведал им о флешбэках и рассказал АртЗмиде о битве, которую она пропустила.

– Быть того не может, – пробормотала она, качая головой. – Для первых двух заданий нужно было досконально знать о The Smiths и Ninja Princess?

Я кивнул.

– Ничего из этого даже не упоминалось в «Альманахе Анорака». А флешбэки? Слишком похожи на запись реальных событий через ОНИ, слишком много мелочей для симуляции.

– Почему ты так уверен? – спросила АртЗмида. – Коротенькая симуляция может быть вполне убедительной.

Эйч покачала головой.

– Исключено. Ты не знаешь, каково переживать запись ОНИ – разница с симуляцией чувствуется всегда. Кроме того, Джеймс Донован Холлидэй был блестящим дизайнером видеоигр и программистом, но он ни черта не знал о женщинах – особенно о Кире. Он никоим образом не сумел бы убедительно воссоздать одно из ее воспоминаний, с ее точки зрения. Он был самовлюбленным социопатом, неспособным на эмпатию к кому-либо. Тем более к Кире…

Мне пришлось прикусить язык, чтобы не броситься на защиту Холлидэя. Он был далеко не совершенен, но именно он подарил нам весь наш мир. Определение «социопат» казалось не просто грубостью, а настоящим богохульством.

– Но твоя теория за гранью реальности, Си, – покачал головой Сёто. – Во время юности Киры никакого нейронного интерфейса не существовало. GSS создали первый рабочий прототип гарнитуры только в две тысячи тридцать шестом – через два года после смерти Киры Морроу.

– Сам знаю! Официальная хронология событий не сходится. Но никто так не хранит секреты, как Холлидэй… – Я глубоко вдохнул. – Думаю, не исключено, что перед смертью Киры Холлидэй каким-то образом сумел сделать копию ее сознания, используя ту же технологию, с помощью которой скопировал свой собственный разум и создал Анорака.

Все трое уставились на меня в немом ужасе. Затем АртЗмида медленно покачала головой.

– Кира никогда бы этого не допустила. Ог тоже.

– Может, Холлидэй придумал способ просканировать Киру без их ведома? – Я с трудом сглотнул. – Холлидэй был ею одержим. Он знал, что никогда не получит настоящую Киру, поэтому решил создать для себя копию.

– Погоди, – вмешалась Эйч. – Кира обожала Ога, какой смысл ее копировать? Полная копия его бы не любила.

– Знаю, но она также никогда не состарится и не умрет. Может, Холлидэй надеялся со временем… завоевать ее любовь…

– Божечки-кошечки, – пробормотала Эйч, качая головой. – Если так, то… братва, мы вляпались в реально трешовую историю.

Я кивнул. Меня самого уже начало мутить. Словно я вдруг узнал, что мой кумир и герой детства в свободное время рубил людей топором направо и налево. А следовательно, у нас еще больше причин не доверять Анораку: отдавать ему Сердце сирены и надеяться, что он сдержит свое слово.

Но, похоже, Сердце сирены – его единственная слабость. Если

его достать, возможно, получится поторговаться с Анораком. Или заманить в ловушку.

– Надо найти еще пять осколков, – напомнил я. – Так что давайте поторапливаться.

– Есть идеи, где искать следующий? – спросила АртЗмида.

– Да, мэм, – ответил я, сияя от гордости. – Есть очень даже путевая идея.

– И хорошо, что ты теперь с нами, Арти, – добавил Сёто. – Нам понадобится твоя помощь.

Улыбка АртЗмиды испарилась, на ее лице появилось яростное, решительное выражение, знакомое мне по временам конкурса Холлидэя. Она называла это «включиться в игру».

– Итак, – сказала она, поворачиваясь ко мне. – Выкладывай, чемпион. Куда направляемся?

– В места твоей боевой славы, – ответил я. – В Шермер, Иллинойс.

0014

Шермер был небольшой планетой рядом с центром Шестнадцатого сектора, которая приютила у себя десятилетиями создаваемую детализированную виртуальную копию города Шермер, штата Иллинойс, – вымышленный пригород Чикаго, где происходили действия множества фильмов, срежиссированных или написанных Джоном Хьюзом за всю его нашумевшую карьеру. Саманта часто называла Шермер «постподростковым паракосмом» Хьюза – личным фантастическим миром, созданным и заселенным с помощью одного лишь воображения, расширяющимся на протяжении всей его жизни – его собственный пригородный, американский среднезападный эквивалент Средиземья Толкина.

Используя фильмы Хьюза в качестве ориентира, легионы фанатов десятилетиями трудились над тем, чтобы перенести эту личную вселенную в захватывающую интерактивную симуляцию в OASISe. Существовала только одна копия Шермера, и она полностью покрывала огромную площадь планеты. У смоделированного пригорода имелась уменьшенная копия озера Мичиган вдоль северной и восточной границ, а также сжатый центр Чикаго на юго-западе, поэтому все достопримечательности так называемого Города ветров восьмидесятых годов, мелькающие в фильме «Феррис Бьюллер берет выходной», также попали в симуляцию, в том числе фондовая биржа Сирс-Тауэр, бейсбольный стадион «Ригли-Филд» и Чикагский институт искусств. А за озером и городской чертой располагалась до нелепого урезанная версия Соединенных Штатов, чтобы втиснуть в симуляцию также другие города и площадки из фильмов, снятых по сценарию Хьюза: «Каникулы» и «Один дома».

Как правило, когда аватары постоянно телепортируются куда попало, это разрушает ощущение присутствия в фильмах и целостность симуляции. Поэтому на некоторых планетах вроде Шермера существовало ограниченное число пунктов прибытия и отправления. За их пределами телепортироваться запрещалось. Выбирая Шермер в качестве пункта назначения для телепортации в своем меню, я, по указанию АртЗмиды, ткнул на железнодорожную станцию на западной окраине города.

Материализовавшись на планете, мы обнаружили, что стоим на небольшой платформе перед круглым зданием из красного кирпича. Вокруг толпились десятки неписей – ожидавшие утреннего поезда мужчины и женщины в деловых костюмах в стиле восьмидесятых.

Когда мы прибыли, заиграла песня, которую я узнал, изучая творчество Хьюза, – вступительная часть кавера Кирсти Макколл на You Just Haven't Earned It Yet, Baby из саундтрека к фильму «У нее будет ребенок». Казалось, музыка исходит из ниоткуда, словно вокруг нас парили невидимые колонки. В определенных местах симуляции музыка запускалась, когда туда прибывал аватар – нечто вроде музыкальной мины. При нашем последнем посещении планеты АртЗмида упоминала, что на Шермере таких музмин на квадратный километр больше, чем на любой другой планете в OASISe (в тот раз мы прибыли в точную виртуальную копию чикагского аэропорта О'Хара, который почти круглый год утопал в снегу).

Пока играла песня, позади нас остановился полупустой поезд. Когда открылись двери, поток ожидавших на платформе пассажиров полился внутрь. АртЗмида жестом показала нам следовать за ней и кинулась в противоположном направлении, наперерез толпе, мы с Эйч и Сёто поспешили за ней.

Пересекая прилегающую к станции парковку, мы миновали двух неписей – молодую пару, слившуюся в страстном поцелуе. Когда они оторвались друг от друга, я узнал Кевина Бэйкона и Элизабет Макговерн – Джейка и Кристи Бриггс, главных героев «У нее будет ребенок», самого автобиографичного фильма Хьюза. Джейк в сером деловом костюме еще разок поцеловал жену на прощание и побежал к поезду.

Перейдя дорогу, мы миновали церковь, в которой проходило венчание в «Шестнадцати свечах». Сразу за ней виднелся знакомый неоновый щит с надписью «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШЕРМЕР, ШТАТ ИЛЛИНОЙС – ОДИН ИЗ ГОРОДОВ АМЕРИКИ! НАСЕЛЕНИЕ: 31 286». Однако АртЗмида повела нас в противоположном направлении, на Шермер-роуд, которая вела к центру города.

В начале своего существования симуляция Шермера включала только локации и персонажей из четырех фильмов Джона Хьюза: «Шестнадцать свечей», «Клуб „Завтрак“», «Феррис Бьюллер берет выходной» и «Ох уж эта наука». За прошедшие десятилетия ее несколько раз обновляли и переписывали, чтобы добавить другие классические фильмы Хьюза, такие как «Милашка в розовом», «Нечто замечательное», «Дядюшка Бак», «Мистер мама», «Самолетом, поездом и автомобилем», «На лоне природы» и уже упомянутые «Один дома», «Каникулы» и «У нее будет ребенок». За последние годы поклонники впихнули в симуляцию даже работы, вытащенные из самых темных уголков фильмографии Хьюза, с персонажами и местами отовсюду, начиная с «Кудряшки Сью» и заканчивая «Как сделать карьеру».

Поэтому, прибыв в современный Шермер, вы оказываетесь в мешанине интерактивных копий всех этих фильмов. События разворачиваются одновременно вновь и вновь, день за днем, неделя за неделей, и так до бесконечности.

Я достал карту города, чтобы определить наше точное местоположение. По Шермеру проходили железнодорожные пути, разделяющие город на две более или менее равные части, которые обозначили как «богатые» и «бедные» и закрасили красным и синим соответственно. Богатая половина граничила с уменьшенной версией озера Мичиган, а бедная располагалась по пути к мини-центру Чикаго. Большинство фильмов Хьюза снималось в Чикаго и его окрестностях, многие из них – в Нортбруке, где закончил школу сам Хьюз (иные снимали в Лос-Анджелесе, например, «Милашку в розовом», хотя действия фильма происходят в пригороде Чикаго). Благодаря географическому постоянству в фильмах Хьюза дизайнеры сумели воссоздать все здесь, на планете, внутри одной непрерывной, взаимосвязанной симуляции.

Судя по низко висящему на востоке солнцу, было довольно раннее утро. Впрочем, не все так определенно на Шермере: в разных частях города могло быть разное время суток и даже разное время года. На одной улице – погожий зимний денек, а в двух кварталах от нее – уже свежая мартовская ночь.

Мы прошли несколько кварталов к северу от вокзала в богатую часть города. По обеим сторонам улицы выстроились похожие на особняки дома с безукоризненно ухоженными газонами и кольцевыми подъездными дорожками. У тротуаров росли огромные дубы и клены: их длинные ветви простирались над дорогой, образуя зеленый туннель, который, казалось, уносился в бесконечность. Тротуары и переулки пустовали, если не считать одинокого разносчика газет, катившегося на своем велосипеде в нескольких кварталах от нас.

Я бывал на планете всего раз, во время давнего «свидания» с АртЗмидой. Она призналась, что часто туда прилетает, когда хочет отдохнуть и расслабиться, после чего провела для меня экскурсию по самым популярным местам смоделированного пригорода. Все мои мысли тогда занимала одна АртЗмида, поэтому, к сожалению, я почти ничего не запомнил и по большей части разглядывал ее саму, нежели окружающую нас планету. Несколько лет назад, из-за известной привязанности Киры к Хьюзу, я пересмотрел большинство его фильмов (но не все). Теперь я надеялся, что в голове отложилось достаточно информации по Шермеру – не хотелось ударить в грязь лицом перед АртЗмидой.

Мы бежали по Шермер-роуд, пока не сорвали очередную музмину – It's All in the Game группы Carmel, еще одну из саундтрека фильма «У нее будет ребенок». Услышав песню, АртЗмида резко остановилась и, ко всеобщему изумлению, начала подпевать вступительному куплету в идеальной гармонии.

– Many a tear has to fall, it's all… a game. Life is a wonderful game, we play and play…

Я уже однажды слышал пение Саманты, когда мы гостили в поместье Ога, поэтому знал, что она не использует автотюн. Однако я умудрился забыть, как необычайно красиво она поет, вдобавок ко всем остальным талантам. И теперь от ее пения, при таких обстоятельствах, в груди внезапно отчаянно заныло, застав меня врасплох.

АртЗмида посмотрела на нас и заметила, что я пялюсь на нее с отвисшей челюстью, как болван. На удивление, она не отвела взгляда, а даже наградила меня ласковой улыбкой. Затем перестала петь и глянула на свои умные часы.

– Отлично! Как раз вовремя. Начинается новый день в раю.

Она указала на противоположную сторону улицы. Мы обернулись, и в ту же секунду в семи ближайших домах одновременно распахнулись двери и в танцевальной синхронности на крыльцо за утренними газетами вышли семь разных мужчин в халатах. Я признал в шести из них актеров Чеви Чейза, Пола Дули, Майкла Китона, Стива Мартина, Джона Херда и Лаймана Уорда, которые сыграли Кларка Гризволда, Джима Бейкера, Джека Батлера, Нила Пейджа, Питера Маккалистера и Тома Бьюллера соответственно – пригородных отцов из различных фильмов Хьюза.

Седьмой мужчина был в больших круглых очках и с прической рок-звезды в восьмидесятых: сбоку и спереди волосы острижены покороче, а сзади отпущены подлиннее. Его лицо показалось мне весьма знакомым. Я было собирался запустить приложение для распознавания лиц, когда меня осенило – то был Джон Хьюз собственной персоной!

Он появился в короткой эпизодической роли в «Клубе "Завтрак"», сыграв отца Брайана Джонсона, персонажа Энтони Майкла Холла. А значит, в доме, из которого он вышел, жил и Брайан. Я вдруг осознал, что, поскольку Холл также сыграл Расти Гризволда в «Каникулах», на улице должно быть по меньшей мере две его версии или даже три, если там также находился дом Теда Фермера. Еще Холл сыграл Гэри Уоллеса в «Ох уж эта наука». Впрочем, можно было смело полагать, что он жил по другую сторону железнодорожных путей, поскольку его отец Эл работал водопроводчиком.

Наблюдая за мистером Джонсоном/Джоном Хьюзом, который подобрал утреннюю газету и побрел обратно в дом, я невольно вспомнил об Анораке – о другом цифровом призраке погибшего создателя, оставленного среди людей, чтобы вечно преследовать собственное творение.

– Эй, Си! – Голос АртЗмиды вывел меня из задумчивости. – Дай еще разок взглянуть на подсказку.

Я протянул ей Второй осколок, достав из инвентаря. Она прочитала надпись вслух:

– «Замени гадкого утенка, верни его концовку, первая судьба Энди нуждается в шлифовке».

– Получается, надо восстановить оригинальную концовку фильма – ту, где Энди сходится с Даки, а не с Блейном, – сказал я.

АртЗмида не ответила, погрузившись в мысли.

– Этот смазливый пижон Блейн, – Эйч окинула взглядом большие, зажиточные дома по обеим сторонам улицы. – Вероятно, он живет где-то здесь? Предлагаю его найти и запереть в багажнике «БМВ» его папочки. Тогда он не сможет прийти сегодня на выпускной, и Энди придется провести вечер с Даки. Так мы его «заменим», верно?

Мысль показалась мне не такой уж плохой, но я ждал ответа АртЗмиды.

– Я бы с удовольствием, но вряд ли это сработает. – Она ткнула в слова на осколке. – К чему относится «Гадкий утенок»?

– Ну, Блейн ведь оказался не там, где ему следовало быть, как Гадкий утенок Андерсена?

АртЗмида медленно покачала головой.

– Не думаю… Гадкий утенок, гадкий… – Внезапно ее глаза широко распахнулись, а лицо просияло. – Поняла! – закричала она. – Я знаю, что нужно делать!

– Да? – переспросила Эйч. – Точно?

АртЗмида вновь посмотрела на часы, затем повернулась и оглядела пустую улицу.

– Есть только один способ выяснить. Нужно ехать в школу. С минуты на минуту подъедет автобус.

Едва она договорила, из-за угла в конце улицы показался желтый школьный автобус. Когда он остановился перед нами, мы прочитали надпись на табличке сбоку: «СРЕДНЯЯ ШКОЛА ШЕРМЕРА».

Двери автобуса разъехались, АртЗмида запрыгнула внутрь и жестом поманила нас. Сработала еще одна музмина. Мы вчетвером забрались в автобус под песню Oh Yeah группы Yello. Салон был заполнен подростками-NPC в одежде и с прическами

восьмидесятых. Все выглядели как актеры из сцен со школьным автобусом из фильмов Джона Хьюза. Мне показалось, что я заметил массовку из «Шестнадцати свечей» и «Феррис Бьюллер берет выходной». АртЗмида подвела нас к свободным местам в середине салона. Эйч села рядом с ней, а я – с Сёто.

Автобус тронулся, и я посмотрел в окно: солнце поднималось над озером, начинался прекрасный весенний день в фешенебельном пригороде Среднего Запада в разгар рейгановской Америки. Машины соответствующей эпохи – восьмидесятого года выпуска или ранее – заполонили обсаженную деревьями дорогу.

– Только взгляните на этот белоснежный пейзаж, – прокомментировала Эйч, неодобрительно качая головой. – В этом городе найдется хоть один темнокожий?

– Конечно, – ответила АртЗмида. – Но большинство в основном тусуется в заведении под названием «Канди бар» в Чикаго. У этой планеты серьезная нехватка этнического разнообразия – как и у всего кинематографа восьмидесятых…

Эйч кивнула.

– Ну, может, следующий осколок будет спрятан в королевстве Замунда[36].

– О боже, было бы зачетно! – воскликнул Сёто.

Вдруг с сиденья перед нами повернулись два малолетних чудика. Сперва мне показалось, что они вместо банданы напялили на головы лифчики, но потом я понял, что это бандажи для промежности. Эти кадры одновременно подняли игрушечные лазерные пистолеты и выстрелили в нас, затем один из них крикнул: «Очко! Прямое попадание!», они заржали и отвернулись.

– Сумасшедший дом какой-то, – заметил Сёто.

Я кивнул.

– Со странной модой.

– Это только цветочки, – прошептала АртЗмида.

Мгновение спустя сбоку от нас раздалось покашливание. Мы обернулись: с противоположного ряда на нас вылупилась девчушка в неприлично толстых очках. Она медленно протянула кулак и раскрыла: на ладони лежал влажный мармеладный мишка.

– Будете? – предложила она. – Нашла в кармане. Они теплые и мягкие.

– Нет, – ответил Сёто, замахав головой. – Спасибо, но нет.

– Я тоже пасану, – кивнул я.

– Эй, глядите, – прошептала Эйч, указывая на рыжеволосую девушку в передней части автобуса. Я узнал в ней Саманту Бейкер – героиню Молли Рингуолд в «Шестнадцати свечах».

– Может, подойти поздравить ее с днем рождения? – захихикала Эйч.

– Тут каждый день – ее день рождения, – заметила АртЗмида. – А также следующий после него. Все симуляции фильмов на Шермере установлены на единой временной шкале, и события из каждого фильма повторяются раз за разом в непрерывном цикле. Все эти неписи застряли в своем собственном личном Дне Сурка. Включая вон ту бедняжку…

Она указала на высокую девушку, сидевшую напротив. Когда она повернулась ко мне в профиль, я узнал юную Джоан Кьюсак. На ней был странный шейный бандаж – вероятно, показывающий, что ее персонаж – неуклюжий чудик. Но даже в таком виде она была миленькой.

– Моя тезка. – АртЗмида кивнула в сторону Саманты Бейкер. – Сейчас я не могу нормально смотреть «Шестнадцать свечей»: одолевают приступы ярости, но это был один из любимых фильмов мамы. Она обожала все фильмы Хьюза.

– Помню, – сказал я. – После ее смерти ты их все пересматривала, чтобы почувствовать близость к матери и попытаться лучше ее понять. Я поступал так же с коллекцией комиксов отца после его смерти.

АртЗмида встретилась со мной взглядом.

– Ты говорил. Я тоже помню.

Она вновь мне улыбнулась, и на этот раз я ответил ей тем же. Мы глупо улыбались друг другу несколько секунд, пока не вспомнили об Эйч и Сёто. Когда мы на них взглянули, они пристально за нами наблюдали, а пойманные с поличным, спешно отвернулись.

Тут в окне за их спинами я уловил нечто странное. Мы только что поднялись на вершину крутого холма, и на несколько секунд вдали, за полотном деревьев в ярких оранжевых и красных осенних тонах, показался Чикаго. И я заметил концертный зал Голливуд-Боул – гигантский амфитеатр, топорно вырезанный и вставленный в пригородный пейзаж Шермера. Эйч тоже его увидела и спросила АртЗмиду:

– А эта штуковина тут как очутилась? Разве Голливуд-Боул не должен стоять, ну, в Голливуде?

– Должен, но там происходит одна из сцен свидания в «Нечто замечательное», один из немногих фильмов Джона Хьюза для подростков, события которого разворачиваются не в пригороде Чикаго. Дизайнеры решили включить его в симуляцию Шермера вместе с локациями из «Как сделать карьеру» из Миссури.

Какое-то время мы молчали, рассматривая знакомые места, мелькавшие повсюду.

– Школа уже близко, – сказала АртЗмида. – Слушайте.

Тихо заиграла, постепенно наращивая громкость, песня Kajagoogoo (инструменталка одноименной группы). Эта музмина, по-видимому, сработала из-за школы, которая теперь виднелась вдалеке через лобовое стекло автобуса. Мы приближались к зданию с юга, поэтому внешне оно выглядело как школа из «Клуба «Завтрак». Во время предыдущего визита я смотрел на здание с запада, где вид соответствовал школе из «Шестнадцати свечей». А фасад из красного кирпича с северной и восточной сторон копировал школу из «Феррис Бьюллер берет выходной». Впрочем, все три входа вели в одно и то же здание, наполненное кропотливо детализированными копиями декораций и локаций из школы Шермер в ее различных кинематографических воплощениях.

Kajagoogoo уже играла во всю мощь, когда автобус подкатил к тротуару перед школой, и мы вчетвером вышли на улицу и попытались смешаться с толпой компьютерных учеников.

АртЗмида повела нас ко входу по широкому тротуару, вдоль которого стояли каменные скамьи, забитые сотнями ребят в цветастых нарядах середины восьмидесятых. Пока мы шли по этому флуоресцентному коридору, подростки начали хлопать в ладоши и топать кроссовками в такт песне, подпевая единственной фразе, переданной также в названии:

– K-A-J-A-G-Double-O-G-Double-O!

– Добро пожаловать в среднюю школу Шермер. – Не останавливаясь, АртЗмида повернулась к нам и широко раскинула руки. – Городская школа Шермер, штат Иллинойс, шестьдесят ноль шестьдесят два.

Затем она щелкнула пальцами, и ее аватар вновь сменил одеяние – в этот раз на черный латексный наряд Энни Поттс, в котором она впервые появилась на экране в фильме «Милашка в розовом», вкупе с прической в стиле панк-рока с торчащими во все стороны прядями, как у дикобраза, висячими серьгами и браслетом из вилки.

– Аплодисменты, дамы и господа, – сказала она, медленно кружась, чтобы мы могли полюбоваться косплеем Айоны и оценить, с каким вниманием она отнеслась к деталям.

Мы похлопали ей с демонстративной иронией. АртЗмида сердито насупилась, затем залезла в инвентарь и вытащила солнцезащитные ретроочки – те же классические «Рэй-Бэн» из «Рискованного бизнеса», которые носила при нашей первой встрече. Она достала три аналогичные пары для нас.

– Чтобы лучше видеть, – процитировала она Бендера из «Клуба „Завтрак“».

Мы посмотрели на нее с сомнением и покачали головами.

– Ой, не ломайтесь! Это очки правды[37], они вам пригодятся.

АртЗмида жестом велела нам их надеть. Когда мы подчинились, наши наряды внезапно изменились: теперь все трое были одеты как компания чудиков из «Шестнадцати свечей». Я был главным гиком, которого играл Энтони Майкл Холл, Эйч – персонажем Джона Кьюсака Брайсом, а Сёто – их приятелем Клиффом.

Эйч оглядела нас, затем посмотрела на себя, после чего вперила мрачный взгляд в АртЗмиду.

– Не круто, Арти.

Та рассмеялась и надела очки. Тут же ее наряд вновь изменился – на прикид Ферриса Бьюллера: черно-белую кожаную куртку, леопардовый жилет и прочее барахло. Завершающим штрихом в образе стал черный берет. Водрузив его на голову, она улыбнулась и с предвкушением потерла руки.

– Так, банда. Это местечко намного опаснее, чем кажется. Ничего не трогайте, ни с кем не заговаривайте. Просто следуйте за мной.

Мы сняли очки, возвращая себе прежний облик, и поднялись за АртЗмидой по ступенькам, ведущим к главному входу. Едва распахнулись двери, сдетонировала очередная музмина: Eighties от Killing Joke. АртЗмида улыбнулась и, вздернув воротник, вошла в школу.

0015

Шагая по коридору школы Шермера вслед за АртЗмидой, мы стали замечать множество странностей.

Еще у входа мы миновали гогочущую компанию спортсменов в одинаковых сине-серых спортивных куртках с изображением школьного талисмана – бульдога. Среди них я узнал Эндрю Кларка (персонажа Эмилио Эстевеса в «Клубе „Завтрак“»), а также Джейка Райана (персонажа Майкла Шоффлинга из «Шестнадцати свечей»). Они оба любовались плакатом с надписью: «ВПЕРЕД, БУЛЬДОГИ, ВПЕРЕД!».

На стенах также висели объявления, приглашавшие на выпускной бал в главном зале отеля «Шермер» в тот же вечер. На Шермере выпускной проходит ежедневно. Весь год напролет.

– Эй, ребята, – громким шепотом позвал нас Сёто. – Смотрите туда! Это ведь Энди?

Он указал на знакомую рыжеволосую девушку, идущую нам навстречу. Молли Рингуолд, но уже не из «Шестнадцати свечей», которую мы заметили в автобусе, а Молли чуть постарше, с более светлыми волосами.

– Не та Рингуолд, – покачала головой АртЗмида. – Это Клэр Стэндиш из «Клуба „Завтрак“». А нам нужна Молли из «Милашки в розовом»… И сейчас она должна быть прямо… вон там!

Арти махнула в конец коридора, где шла в класс еще одна Молли Рингуолд. Эта версия была в круглых очках с тонкой оправой, из-под черной шляпки с повязанным вокруг шарфом в цветочек выбивались ярко-рыжие волосы. Из-под розового свитера выглядывала розовая блузка – в самом деле милашка.

– Не нравится мне тут. – Эйч огляделась, наморщив нос. – Мы словно в матрице застряли. С «Шайкой малолеток»[38].

– Именно поэтому мне здесь так нравится! – отозвалась АртЗмида. – Не порти мне малину, Эйч.

– Погодите, – сказал я. – Разве Энди Уолш в эту школу ходила?

АртЗмида покачала головой.

– Нет. Она ходила в вымышленную школу Мидоубрук в Элгине, штат Иллинойс. Но персонажей и локации фильма объединили с Шермером, вместе с остальной фильмографией Хьюза. Тут надо держать ухо востро…

Мы продолжили издалека следить за Энди: она остановилась, чтобы поздороваться с подругой, которая доставала учебники из шкафчика. Сёто неуверенно зашагал к Энди, но АртЗмида схватила его за руку.

– Рано еще! Нужно дождаться, пока она приведет нас к другой неписи. Держитесь на расстоянии…

Я начал было спрашивать, о ком речь, но меня заглушил мужской голос, который несколько раз выкрикнул: «Спасите Ферриса!»

Мы обернулись и увидели источник шума – высокого светловолосого парня, идущего сквозь толпу. Он протягивал пустую банку из-под пепси проходящим мимо ученикам, многие охотно бросали в нее монеты.

– Спасибо! – парень слегка кланялся после каждого пожертвования. – Благословит вас Бог! Спасите Ферриса?

Людской поток быстро доставил его к нам, и он протянул свою банку Эйч, прежде чем повторить мольбу:

– Спасите Ферриса?

Несколько мгновений Эйч холодно глядела на него в ответ, затем проговорила:

– Прошу прощения?

– Ну, понимаете, мы собираем деньги на новую почку Феррису Бьюллеру, – объяснил белобрысый. – Они стоят кусков пятьдесят, не меньше. Так что, если получится хоть как-то помочь…

Эйч ударила его по руке, выбив банку. АртЗмида со смехом оттащила ее в сторону, а сбитый с толку парнишка обозвал ее бессердечной мымрой.

– Не отвлекайтесь, – посоветовала АртЗмида. – Мы потеряли Энди! Думаю, она пошла туда. – Она указала вперед. – Неписи здесь не следуют строгой схеме действий. Обычно Энди сначала подходит к своему шкафчику, но порой забредает в какой-нибудь пустой класс и сидит там. Надо ее найти.

АртЗмида вновь кинулась вперед, протискиваясь сквозь поток старшеклассников-NPC. Мы поспешили за ней.

Вскоре прозвенел звонок, и ученики разошлись по кабинетам. Одна девушка задела меня, проходя мимо, и когда она повернулась, чтобы извиниться, я узнал в ней юную Джульетт Льюис с завитыми светлыми волосами. Мне она была в основном знакома по главным ролям в «Странных днях» и «От заката до рассвета», поэтому я не сразу вспомнил, что она также сыграла Одри Гризволд в «Рождественских каникулах».

АртЗмида права: для того, кто натаскан распознавать иконы поп-культуры семидесятых и восьмидесятых, этот мир здорово отвлекал.

АртЗмида велела нам разделиться и заглянуть в каждый класс в поисках Энди Уолш. Я сунул нос в ближайшую дверь и высунул, едва узнал Бена Стейна, учителя экономики, который,

разумеется, в данный момент проводил перекличку.

– Адамс, Адамли, Адамовски, Адамсон, Адлер, Андерсон… Андерсон?

– Здесь! – расслышал я крик Андерсона, уже переходя к следующему помещению, которое оказалось компьютерным залом.

За рядами парт с древними компьютерами сидели ученики и печатали свои рефераты. Над классной доской висела табличка: «ХАКЕРЫ БУДУТ ИСКЛЮЧЕНЫ ИЗ ШКОЛЫ». Именно из-за нее я внимательнее посмотрел на учеников и заметил за одним из столов величайшего вымышленного хакера восьмидесятых Брайса Линча. Только он выглядел старше, чем я его помнил, и без привычных очков. Наконец до меня дошло, что я смотрю на Бака Рипли из фильма «На лоне природы» – его, как и Брайса Линча из «Макса Хедрума», несколькими годами ранее сыграл Крис Янг. Прежде чем уйти, я мысленно ему салютовал, вспомнив мрачные деньки во время конкурса Холлидэя, когда я использовал имя Брайса для поддельного удостоверения личности, скрываясь от «шестерок» IOI.

Затем я прошел дальше и заглянул в открытую дверь класса по изо. Сперва он показался пустым, но потом я заметил в глубине помещения Кита Нельсона (персонажа Эрика Штольца из «Нечто замечательное»), который стоял у мольберта и писал портрет Леи Томпсон – мисс Аманды Джонс – под песню Brilliant Mind группы Furniture, лившуюся из магнитофона неподалеку. Я вдруг осознал, что наблюдаю за тем, как первоначальный, замененный Марти Макфлай пишет портрет своей матери. Тут меня окликнула АртЗмида и велела не зевать. Я поспешил ее догнать. Проходя мимо открытых дверей спортзала, мы увидели группу девочек в синих трико, выполнявших различные гимнастические упражнения. На стене висел большой баннер с надписью: «ВПЕРЕД, МУЛЫ, ВПЕРЕД!»

– Я думал, команда Шермера называется «Бульдоги», – заметил я.

– Футбольная и борцовская – да, а баскетбольная – «Шермерские мулы». Смотри!

Она указала на плакат, объявляющий о предстоящем выездном матче между «Шермерскими мулами» и «Бобрами Бикон-Таун».

Вскоре мы столкнулись с Сёто, который завис у открытой двери в кабинет труда, где десятки мальчишек ваяли одинаковые керамические лампы в виде слонов. Подделки загорались, если потянуть за шнур на месте хобота. Только одному парню не удавалось включить свою лампу, несмотря на многочисленные

попытки. Когда он обернулся, мы признали в нем Брайана Джонсона (персонажа Энтони Майкла Холла в «Клубе „Завтрак“»). Эйч перешла к следующему классу, и я последовал за ней, бросив на хмурого Брайана последний взгляд: он испуганно посмотрел на угрюмого на вид учителя.

Вчетвером мы завернули за очередной угол. Внезапно АртЗмида раскинула руки и резко затормозила, в результате чего мы столкнулись с ней и друг с другом. Когда мы восстановили равновесие, она указал вперед: возле своего открытого шкафчика стояла Энди Уолш в компании с причудливо разодетым и весьма юным Джоном Крайером.

– Вот он, – проговорила АртЗмида. – Филип Ф. Дейл, он же Даки – один из самых спорных и противоречивых персонажей, когда-либо рожденных воображением Джона Хьюза.

– А, этот чувак. – Эйч закатила глаза. – И что нам от него надо? Модные советы?

АртЗмида рассмеялась и покачала головой.

– Положись на меня, ладно? Я раньше часто сюда залетала и успела пройти все известные квесты. У нескольких старых квестов не указаны создатели, и ходят слухи, что некоторые из них созданы Кирой и Огденом Морроу, в том числе квесты по «Милашке в розовом». Я никогда не воспринимала эти слухи всерьез, но теперь засомневалась… Как знать, может, они и правдивы?

Мы наблюдали за тем, как Энди закрыла свой шкафчик и поспешила на урок. Даки вертелся вокруг нее, как назойливая муха.

Я снова прокрутил в голове подсказку на Втором осколке, пытаясь понять, почему АртЗмида привела нас сюда. Затем застонал и закатил глаза.

– Боже! Так «гадкий утенок» – не метафора какая-то, а тупо Даки?[39] А гадкий он, потому что никому не нравится?

– Верно, – улыбнулась АртЗмида и кивнула в сторону Даки, затем из ножен на спине вытащила изогнутый эльфийский меч: лезвие запело, как гигантский камертон.

– Арти! – прошипела Эйч. – Что ты творишь?!

– Увидишь, – ответила та, сжимая меч обеими руками. Она выжидала, пока не прозвенит еще один звонок. Энди торопливо попрощалась с Даки и поспешила прочь. Тот же продолжал к ней обращаться, повысив голос: предложил забронировать столик для них двоих в столовой у окна. От стыда Энди спрятала лицо в ладонях, затем сменила направление.

– Можно еще полюбоваться тобой позже? – крикнул Даки, прямо перед тем как Энди юркнула в один из классов.

– Бедняжка Даки, – прошептал Сёто.

– Бедняжка Даки? – ошеломленно повторила АртЗмида. – Ты хотел сказать «бедняжка Энди»? Она жалеет одинокого парня, который явно не разобрался в собственной сексуальной ориентации. И чем же Даки платит ей за сочувствие и доброту? Нарушает ее личные границы, круглосуточно преследует и ставит в неловкое положение при каждом удобном случае. И только послушай, как он разговаривает с другими девушками, когда Энди нет рядом!..

Она указала на Даки, который только что подошел к двум подругам в пижонских нарядах недалеко от нас.

– Дамы, как насчет того, чтобы к каникулам одна из вас или вы обе забеременели? Что вы…

Не успел Даки закончить предложение, АртЗмида кинулась к нему и взмахом меча отсекла голову.

– Останется только один! – прокричала она, в то время как голова Даки с тщательно уложенными волосами отлетела в сторону, с громким металлическим лязгом ударилась о ближайший шкафчик и шлепнулась на блестящий мраморный пол, недалеко от теперь обезглавленного тела. Девушки, к которым он обращался за мгновение до произошедшего, завизжали и кинулись врассыпную, вместе с другими неписями, задержавшимися в коридоре.

– Матерь Божья, Арти! – воскликнула Эйч. – Можно было предупредить, а?

– Ага, – добавил Сёто и прыснул. – Чтобы в следующий раз у нас не случился отвал башки от потрясения!

Эйч оборвала его смех, толкнув в стену.

Тело Даки исчезло, оставив горку его вещей: несколько золотых монет, винтажную одежду из комиссионки, галстук-шнурок и потрепанные белые туфли с пряжками.

АртЗмида подобрала только последние два предмета.

– Прилипчивый мудак… – Она вытерла кровь с клинка и убрала его обратно в ножны. – Никогда не нравился. Как и кучка пустоголовых идиотов, которые хотели, чтобы Энди в конце сошлась с ним.

– Погоди, – сказал Сёто. – Ты топишь за Блейна, что ли?

– Нет, конечно! – возмущенно отозвалась АртЗмида. – Блейн даже хуже Даки. Оба они не чета Энди. И Кира Морроу придерживалась того же мнения…

– Допустим, – медленно произнес Сёто. – Но я все еще не догоняю, зачем ты обезглавила Даки?

– Чтобы «заменить гадкого утенка»!

– Как же мы восстановим концовку, где Энди сходится с Даки,

если ты его только что убила? – спросил я.

– Скоро увидите. Но сперва заглянем кое-куда.

Она вновь бросилась вперед, и, за неимением иного выбора, мы последовали за ней. Миновав несколько одинаковых на вид коридоров, АртЗмида наконец остановилась и по инерции проскользила по мраморному полу перед длинным рядом оранжевых шкафчиков. На дверце одного из них черным маркером было небрежно выведено предупреждение: «ТРОНЕШЬ И ТЫ ТРУП, ГОМИК!»

– Эй! – воскликнул я. – Шкафчик Бендера!

Эйч скрестила руки на груди.

– Вам не кажется, что гомофобное граффити скорее привлечет хулиганов, нежели оттолкнет? Бендер, видать, недалекий малый.

– Ага, – ответила АртЗмида. – К счастью для нас…

Она схватила со стены пожарный топор и срезала кодовый замок на шкафчике Бендера, затем осторожно открыла дверцу и спешно отдернула руку: в ту же секунду сверху упала маленькая гильотина и отрубила нос кроссовки, торчащей из шкафчика.

АртЗмида принялась рыться в хламе Бендера, пока наконец не выудила мятый коричневый бумажный пакет. Внутри оказался такой же пакет поменьше с масляными разводами. Из него АртЗмида достала прозрачный пластиковый пакет для сэндвичей, забитый травкой, затем взвесила его на одной руке, а на другой – обувь Даки.

– Теперь у нас волшебная травка и волшебные ботинки. Настало время рвануть в город. Немного выпьем. Пошатаемся по улицам. Потанцуем…[40] Вперед!

Мы вновь сорвались с места.

Выйдя обратно на улицу, мы срезали путь через футбольное поле. Когда мы проходили мимо ворот, сработала очередная музмина, оказавшаяся одной из самых ненавистных песен Эйч – Don’t You (Forget About Me) группы Simple Minds. Подруга и так, казалось, была на волоске от нервного срыва, и тут ей едва не снесло крышу.

– О, да сколько можно издеваться! – воскликнула она, пытаясь перекричать музыку. – И вообще, обязательно всем вместе заниматься этой хренью?

Я слегка подтолкнул ее вперед, и мы поспешили догнать АртЗмиду и Сёто. Песня продолжала набирать обороты, и когда она достигла пика, Эйч издевательски вскинула кулак к небу, отчего мы все рассмеялись. Однако через несколько мгновений улыбка Эйч исчезла.

– Мне звонят, – сообщила она. – Это Эндира. Я обещала с ней

связаться. Дайте мне минутку.

Эйч отошла и отвернулась от нас, прежде чем ответить. Я мельком заметил встревоженное лицо Эндиры в окне видеозвонка. Она находилась у них дома в Лос-Анджелесе, где сторожила свою невесту в хранилище. Эйч отключила звук, поэтому мы их не слышали, но и так было очевидно, что Эндира в ужасе, а Эйч пытается ее успокоить.

Сёто вздохнул.

– Знаю, у нас времени в обрез, но мне до смерти хочется поговорить с Кики.

АртЗмида на мгновение задумалась, затем взглянула на меня.

– В принципе, мы и вдвоем справимся. Пусть Эйч и Сёто пока поговорят со своими дамами?

Перспектива впервые за годы остаться наедине с бывшей девушкой на мгновение лишила меня дара речи. После нескольких неловких секунд молчания я наконец пробормотал, стараясь звучать непринужденно:

– Конечно. Отличная мысль. Очень мило с твоей стороны.

АртЗмида кивнула Сёто, затем склонила голову и странно мне улыбнулась.

– Что ж, Си, давай уже заграбастаем эту штуковину.

Она кинулась дальше, и я поспешил ее догнать.

* * *

Мы пробежали несколько кварталов и оказались в той части симуляции, где всегда ночь и весна или начало лета. Мы все еще находились в зажиточной части города, в очередном фешенебельном районе рядом с озером, застроенным большими домами. И чуть ли не в каждом сейчас проходила безудержная вечеринка.

– Родители уехали в Европу, – проговорила АртЗмида, указывая на один дом, затем на другой и на следующий, повторяя: – Родители в Европе. В Европе, в Европе … Родители всех богатеньких детишек сейчас в Европе.

Первый дом на нашем пути я узнал по «Нечто замечательное»: в нем жил Харди Дженнс, сыгранный Крэйгом Шеффером. Я заметил его в огромном панорамном окне, в компании с приятелями-пижонами. Едва мы прошли его дом, к парадному входу подъехал черно-серый лимузин, из которого вышла Мэри Стюарт Мастерсон, открыла дверь Эрику Штольцу, а тот в свою очередь открыл дверь Лие Томпсон. Эрик с Лией

вошли в дом, а Мэри осталась у лимузина.

Тут на подъездную дорожку заехал черный фургон, из которого выскочил бритоголовый парень по имени Дункан (сыгранный Элиасом Котеасом) вместе с целой бандой шпаны недоброго вида, все они тоже забежали в дом Харди. Изнутри доносилась песня Чарли Секстона Beat So Lonely.

– Вечеринка вот-вот войдет в историю, – усмехнулась АртЗмида.

Я громко рассмеялся, чем каким-то образом умудрился заработать еще одну улыбку Арти.

Соседний дом принадлежал Стеффу Макки (персонажу Джеймса Спейдера в фильме «Милашка в розовом»). Он встречал гостей у входной двери. На мгновение я принял непись за мужскую ипостась аватара Л0энгрин, который выглядел почти идентично, только волосы покороче.

Через несколько минут мы приблизились к дому Доннелли из фильма «Ох уж эта наука». Внезапно из дымохода вылетела полуголая девица и с громким всплеском плюхнулась в небольшой прудик на переднем дворе.

– Прибыли, – объявила АртЗмида. – Нам нужны неписи из «Ох уж эта наука». Постой тут минутку, сейчас вернусь!

Она вытащила оружие и кинулась в дом. Послышались выстрелы, затем что-то громко бухнуло, словно граната взорвалась, и несколько секунд спустя АртЗмида вернулась.

– Их там нет, – сообщила она. – Порой, когда страсти накаляются, Макс с Йеном уходят на другую вечеринку, а порой остаются здесь, и их превращают в скотину, но обычно это происходит после полуночи.

– Макс с Йеном? Придурки, которые вылили замороженный сок на Гэри и Уайетта? На кой черт они нам сдались?

– Чтобы достать Третий осколок, Си, – проговорила АртЗмида так, словно объясняла очевидное малышу. – Не спрашивай, ладно? Сэкономим тучу времени. Нужно поискать их на других вечеринках. Я проверю у Стабби, а ты посмотри на тусе по соседству.

Она указала на огромный дом напротив. На деревьях и фасаде висели полоски туалетной бумаги, на лужайке валялись пивные банки, коробки из-под пиццы и озабоченные подростки. Внутри гремела музыка.

– Чей он? – спросил я.

– Джейка Райана. Если заметишь Йена или Макса, задержи их и набери мне. Если я их найду, то позвоню тебе. Ладушки?

– Оладушки, – усмехнувшись, ответил я.

АртЗмида кинулась к дому Стабби. Мгновение я неуверенно

смотрел ей вслед, затем глубоко вздохнул и побежал в противоположном направлении, к дому Джейка Райана.

0016

Лужайка перед домом походила на зону боевых действий. Подростки кишели во дворе и на дороге, зависали у винтажных «порше», «феррари» и «транс-эм», танцевали, пили и целовались. Посреди подъездной дорожки стоял красный «БМВ» с подносом, торчащим из пассажирского окна. Прямо на багажнике бэхи припарковался грязный синий седан, на заднем сиденье которого целовались двое подростков.

Я подошел к входной двери и нажал на звонок. Раздался громкий удар гонга, и дверь распахнулась внутрь, на ручке повис паренек азиатской внешности, явно в стельку пьяный. Мгновение спустя я признал в нем Лонг Дак Донга, бесславно известного персонажа Гедде Ватанабэ из «Шестнадцати свечей».

– Как делишки, горячая штучка? – проговорил он с сильным китайским акцентом и, не дожидаясь ответа, пропустил меня внутрь. Поблагодарив его, я вошел в дом. Кругом веселились на полную катушку богатенькие белые подростки. Я столкнулся с юной Джоан Кьюсак в образе девочки в шейном бандаже, которую мы встретили ранее в автобусе. Она пыталась пить пиво из банки, все больше отклоняясь назад всем телом, пока не рухнула на пол.

Я прошел в гостиную, где меня чуть не раздавили блины от штанги, с грохотом провалившиеся сквозь потолок. Они продолжили падение, пробив дыру в полу и приземлившись на кучу бутылок в винном погребе. Я возобновил обход, но нигде не увидел ни Йена, ни Макса. Едва я вернулся в гостиную, на моем дисплее высветилось сообщение от АртЗмиды: она велела мне идти во двор к Стабби.

Вылетев на улицу, я пересек идеально ухоженную лужайку по направлению к соседнему двору, который также разносили безрассудные пьяные подростки. За домом Стабби АртЗмида держала под прицелом винтовок двух красавчиков – Макса и Йена из «Ох уж эта наука». Первого сыграл Роберт Раслер, также известный мне по роли Рона Грэйди в фильме «Кошмар на улице Вязов 2: Месть Фредди». А второго – непривычно юный Роберт Дауни-младший.

– Мать честная! – выпалил я. – Железный человек! Я и забыл, что он снимался у Джона Хьюза…

– Только в одном фильме, – уточнила АртЗмида. – И в качестве актера второго плана. Но мало кто знает, что Роберт Дауни-младший чуть не сыграл главную роль в другом фильме Хьюза. Поэтому-то он нам и нужен.

АртЗмида указала на Макса.

– А ты свободен.

Она опустила винтовку, направленную в голову Макса: тот сперва замер от удивления, затем метнулся к соседнему дому, поджав хвост. АртЗмида достала пакет с травкой, который взяла из шкафчика Бендера, и помахала им перед Йеном. Его взгляд вдруг остекленел, словно парень попал под действие гипноза.

– Хочешь? – спросила АртЗмида.

– Еще как, мадам! – ответил Йен. – Очень хочу!

Он потянулся за пакетиком, но в последнюю секунду АртЗмида отдернула руку.

– Тогда заключим сделку. Я отдам тебе весь мешочек заначки, если ты выполнишь две небольшие просьбы.

– Без проблем, – ответил Йен кокетливо. – Все, что прикажешь, куколка.

– Я обнаружила эту уловку, проходя все официальные квесты от «Ох уж эта наука», – поделилась со мной АртЗмида. – Неписи Макса и Йена – настоящие гедонисты, они готовы на что угодно ради секса или наркотиков. – Она вновь взглянула на парня и улыбнулась. – Не так ли, Йен?

Роберт Дауни-младший захлопал ресницами и кивнул. АртЗмида открыла свой инвентарь и достала туфли-броги и веревочный галстук, которые забрала у Даки, затем протянула их Йену.

– Сперва надень это, – велела она. – А потом пойдешь танцевать с Энди Уолш на выпускном сегодня вечером. По рукам?

– По рукам, – кивнул Йен.

Когда он надел туфли и галстук, весь его наряд и прическа изменились. Теперь он выглядел как Роберт Дауни-младший в роли Дерека Лотца в фильме «Назад в школу». Только на нем был винтажный костюм, в котором Джон Крайер появился в финале «Милашки в розовом».

Когда его трансформация завершилась, заиграла музыка. Сперва я подумал, что это I Want a New Drug группы Huey Lewis & The News, но, едва зазвучали слова, стало понятно, что это пародия от Странного Эла Янковича – I Want a New Duck («Хочу новую утку»).

Песня играла всего несколько секунд, новоиспеченный Роберт Даки-младший немного потанцевал, щеголяя новым образом. Когда музыка оборвалась, он принял эффектную позу и заявил:

– Я остаюсь и всегда буду Даки.

И, как Даки в фильме, указал на свои остроносые ботинки, повернул правую стопу направо, затем левую – налево, и вновь взглянул на нас. Не получив аплодисментов, он нахмурился,

поочередно понюхал подмышки и спросил:

– Что-то не так?

АртЗмида издала победный клич, затем подскочила к нему и хлопнула по спине.

– Изначально роль Даки должен был исполнить именно Роберт Дауни-младший, – объяснила она мне. – Однако студия выбрала Джона Крайера. А при тестовом показе первой версии фильма зрителям не понравилась концовка, где Энди выбрала Даки. Так что Хьюза заставили переписать ее за рекордные сроки. В итоге Энди осталась с богатеньким придурком Блейном.

– Правда? Впервые слышу. – Я покачал головой. – Впечатляющие познания, Арти.

– Спасибо, Парсифаль, – сказала она с гордостью. – Я вспомнила старое интервью с Молли Рингуолд, где она говорит, что всем бы понравилась первоначальная концовка, если бы Даки сыграл Роберт Дауни-младший, как хотел Хьюз, поскольку между ними была явная химия.

Я вновь озвучил подсказку с кристалла, на этот раз по памяти:

– «Замени гадкого утенка, верни его концовку, первая судьба Энди нуждается в шлифовке». Так вот о какой судьбе речь! Сойтись с Робертом Дауни-младшим в роли Даки? И единственный способ «отшлифовать» эту судьбу – заменить актера? Арти, ты умница!

Я улыбнулся и захлопал в ладоши, она чинно поклонилась, затем схватила Роберта Даки-младшего за руку и потащила к дороге. Мы подбежали к «роллс-ройсу» с откидным верхом, припаркованному на подъездной дорожке Джейка Райана. АртЗмида запихала Даки на заднее сиденье, а сама села за руль.

– Эй, – обратился я, занимая место рядом с ней. – А не быстрее было бы, скажем, на «феррари»?

Я махнул на деревья, сквозь которые проглядывал обособленный дом на сваях – резиденция Камерона Фрая из «Феррис Бьюллер берет выходной». На заднем дворе виднелся гараж со стеклянными стенами.

– И не мечтай, – возразила АртЗмида. – У отца Камерона самая навороченная система безопасности. Его машину можно украсть разве что днем, с ключами и с помощью Камерона. Если попытаешься сейчас, загремишь в тюрьму Шермера, в камеру с парнем из «Нарушителя спокойствия». Сбежать-то нетрудно, но все равно угробим с полчаса времени. – Она улыбнулась. – Можно было бы украсть такую же «феррари» у Алека Болдуина на церковной парковке всего в нескольких кварталах отсюда. – Она указала на юг, затем взглянула на часы. – Но свадьба Бриггс-

Бейнбридж начнется только через час. Прости, но, боюсь, лучше «роллс-ройса» мистера Райана нам сейчас ничего не найти.

– Ладно, – пробурчал я. – Придется довольствоваться этой ржавой колымагой.

– Пристегни-ка ремень, – АртЗмида подождала, пока я подчинился, затем на ее губах расползлась хитрая ухмылка.

– Настало время веселиться!

Она перевела машину на полный привод и вдавила педаль газа в пол. Вновь сработала музмина. Мелодия из детективного сериала «Питер Ганн» сопровождала «роллс-ройс», когда он тронулся с места и увез нас в ночь.

АртЗмида на головокружительной скорости мчала по залитому лунным светом лабиринту пригородных улиц, резко входя в повороты. Нас с Робертом Дауни-младшим швыряло то в одну, то в другую сторону. Мы словно перенеслись в игру «GTA: Шермер». Вскоре АртЗмида выехала на шоссе, и мы перестали кататься по салону. Заиграла новая мелодия – Holiday Road Линдси Бакингем, – и оборвалась, когда мы свернули с шоссе.

Вероятно, я не заметил, как мы пересекли рельсы и въехали в бедную часть города, поскольку дома вдруг стали поменьше и поскромнее, и располагались кучнее. У одного из них я заметил облаченного в халат Гарри Дина Стэнтона, который читал газету, сидя в шезлонге во дворе. Через несколько домов в открытом гараже стоял Джон Бендер с сигаретой во рту и помешивал краску в банке. Соседний участок выглядел совсем заброшенным: лужайка заросла, окна заколочены досками, а на входной двери висела табличка «Конфисковано». Я заметил на ржавом почтовом ящике имя: «Д. ГРИФФИТ».

Когда я указал на него АртЗмиде, она улыбнулась.

– По Шермеру бродят пять разных неписей Джона Кэнди. Сумеешь назвать их всех?

– Да запросто! Собственно, Дел Гриффит, затем Чет Рипли, Си Ди Марш и Гас Полински, среднезападный мастер польки. О, и утром я видел Бака Рассела.

Она улыбнулась, явно впечатленная.

– Недурно, Уоттс. Котелок-то еще варит.

Она указала на ресторан в стиле бревенчатого домика на другой стороне улицы с вывеской «Буфет Поля Баньяна», с большими статуями Поля и голубого быка Бейба у входа.

– Хотел бы зайти и отведать старину девяносто-шестого?[41] – предложила АртЗмида. – Наверное, с ОНИ будет не просто…

Она оборвала себя на полуслове, будто пожалела о сказанном, и краем глаза я заметил, как она поморщилась.

– Спрашиваешь тоже! – как ни в чем не бывало ответил я и

слегка пихнул ее локтем под ребра. – Будь у нас время, я бы умял старину девяносто-шестого прямо сейчас. – Понизив голос, я добавил: – Если ты думала, что я не стану есть блюдо со словом «шестой» в названии, то сильно прогадала.

АртЗмида рассмеялась своим чудесным смехом – услада для моих ушей.

– Когда все закончится, перекусим тут, ладно? – рискнул я.

Она кивнула.

– Приглашение принято.

Лицо у меня загорелось всеми оттенками красного – я что, нечаянно пригласил ее на свидание, и она согласилась?

Пока мы ехали, я украдкой косился на АртЗмиду: ее волосы развевались на ветру, она выглядела обворожительно. И казалась счастливой. А я все еще был по уши в нее влюблен, как ни старался это отрицать.

Внезапно ни с того ни с сего заиграла новая песня – More Than a Feeling группы Boston – из саундтрека к фильму «У нее будет ребенок», когда Джейк с первого взгляда влюбляется в свою будущую жену Кристи.

В тот же момент АртЗмида резко повернулась ко мне и поймала мой взгляд. Я поспешил сделать вид, будто смотрю в лобовое окно. Но успел мельком увидеть ее улыбку в отражении. Затем она рассмеялась.

– Ты чего? – спросил я.

– Эта песня начинает играть, когда один аватар смотрит на другого дольше пяти секунд и при этом у него резко увеличивается сердцебиение. Маленькая пасхалка, добавленная в прошлом году для пользователей ОНИ.

– Прекрасно, – пробормотал я. – Меня предали собственные биомониторы.

Она вновь рассмеялась, не отрывая глаз от дороги. Я сполз на сиденье и притворился, будто внимательно разглядываю окрестности. Жаль, на планете не действует магия, и я не мог стать невидимым.

Через несколько минут мы прибыли в отель «Шермер». «Роллс-ройс» с визгом затормозил у обочины, проходящие мимо неписи с испугом отскочили в сторону.

Мы выпрыгнули из кабриолета и кинулись к главному входу. Однако всего в паре шагов от цели Роберт остановился как вкопанный.

– Прости, – сказал он АртЗмиде. – Но я не могу туда войти.

– Что?! – Она схватила его за атласные лацканы. – Какого черта?! Ты обещал! И я уже отдала тебе всю траву Бендера!

– Я хочу тебя выручить, правда. Но внутрь не пойду. Не в

таком виде. И потом, я не знаю, что мне делать, что говорить…

– Да ничего не надо говорить! – АртЗмида подтолкнула парня ко входу. – Просто зайди в зал, найди рыжеволосую красотку в омерзительном розовом платье и пригласи ее на танец. Вот и все! Дело сделано!

Однако Дауни-младший покачал головой и не сдвинулся с места. АртЗмида обернулась ко мне, молча прося о помощи. Я обхватил упрямца за талию, поднял и попытался перетащить через порог. Но ничего у меня не вышло: он словно ударялся о невидимую стену. Я упорствовал, однако исход оставался прежним. Дауни-младший начал вырываться.

– Не обижайтесь! – закричал он. – Просто я эмоционально не готов туда войти. Только взгляните на мое шмотье… И вообще, я никогда не умел себя вести на подобных мероприятиях!

АртЗмида мне кивнула, и я отпустил беднягу. Он одернул костюм и возмущенно уставился на меня исподлобья. Я думал, он попытается убежать, однако он лишь скрестил руки на груди и принялся выстукивать носком туфли по земле – неписи так входят в режим ожидания.

Я повернулся к АртЗмиде.

– «Замени гадкого утенка, верни его концовку», – продекламировал я. – Может, не концовку Даки нужно вернуть, а концовку Джона Хьюза? Концовку «Милашки в розовом», которую он написал в изначальном сценарии? Может, надо найти копию оригинального сценария и отдать ему? – Я кивнул на Дауни-младшего.

АртЗмида с досадой вскинула руки.

– И как же это сделать?

Я улыбнулся.

– Пойдем к сценаристу в гости!

Несколько секунд она озадаченно на меня смотрела, затем в ее глазах загорелся огонек.

– Матерь божья! – воскликнула она. – Точняк, Си! Ты просто гений!

Не успел я сообразить, что, черт возьми, происходит, она схватила мое лицо и прижалась губами к моим. Без гарнитуры ОНИ она не чувствовала этого поцелуя, но я-то почувствовал. Затем она повернулась к Дауни-младшему и велела:

– Не двигайся с места! Мы сейчас вернемся.

Схватив меня за руку, она кинулась обратно к машине.

0017

АртЗмида знала короткий путь через богатую часть города. Она умудрялась обходиться без карты, мчась по темному лабиринту одинаковых улиц, вдоль которых стояли одинаковые дома. Мы добрались до места всего за несколько минут. От ее безбашенного вождения сдетонировала еще одна музмина – March of the Swivel Heads группы English Beat – мелодия, под которую Феррис Бьюллер под конец фильма мчится домой, чтобы опередить родителей. Вряд ли АртЗмида хоть раз нажала на педаль тормоза, до тех пор пока мы, наконец, с визгом шин не остановились на подъездной дорожке дома Джонсонов.

Как только наши ноги коснулись земли, сработала новая музмина – Modigliani (Lost in Your Eyes) от Book of Love. Заслышав ее, АртЗмида взглянула на меня, и мы коротко улыбнулись друг другу, узнав песню из «Самолетом, поездом и автомобилем». Затем кинулись к входной двери и позвонили. Всего мгновение спустя нам с недовольным видом открыла миссис Джонсон, позади которой стояла ее маленькая дочь – тоже недовольная. Я узнал их обеих по короткой сцене из «Клуб „Завтрак“», когда миссис Джонсон привозит Брайана, персонажа Энтони Майкла Холла, на наказание в школу и напутствует: «Мистер, найдите способ заняться делом!», а его младшая сестра поддакивает с пассажирского сиденья: «Ага!» К слову, из блога Арти много лет назад я узнал, что их сыграли реальные мама и сестра Холла.

– Извините, – произнесла наконец миссис Джонсон. – Мы не принимаем торговцев. – Она указала на прибитую к входной двери табличку с золотыми буквами: «Торговцам не звонить».

– О, нет, мы ничего не продаем, миссис Джонсон, – возразила АртЗмида. – Меня зовут Артемида, а это мой друг Парсифаль. Мы бы хотели поговорить с вашим мужем об общем друге Даки. О Филипе Ф. Дейле, знаете его?

Насупленные брови миссис Джонсон разошлись, губы расплылись в широкой улыбке. Вдруг ее лицо словно начало таять и меняться, и вот перед нами уже стояла совершенно другая женщина – стройная, с длинными светлыми волосами и теплой, дружелюбной улыбкой. Мне она никого не напоминала, а вот АртЗмида, очевидно, ее узнала. Причем сразу.

– Миссис Хьюз! – Она уронила взгляд в пол и склонила голову, словно встретила королевскую особу. Затем покосилась на меня и прошептала: – Нэнси Хьюз! Ее я здесь никогда не видела! Даже не знала, что такое возможно!

– Джон работает наверху. Но, полагаю, он вас ждет. – Нэнси

отступила, пропуская нас. – Прошу, заходите…

В коридоре я огляделся в поисках младшей сестры Брайана, но та исчезла вместе со своей матерью. Однако в столовой я мельком заметил двух мальчишек с игрушечными пистолетами, гоняющихся друг за дружкой вокруг обеденного стола. Вероятно, NPC-сыновья Хьюзов Джеймс и Джон. Я вспомнил интервью Джона Хьюза, в котором он упомянул, что его сценарий фильма «Мистер мама» основан на личном опыте: как-то ему пришлось целый год самому заботиться о двух сыновьях, когда Нэнси постоянно разъезжала по командировкам.

Дети и брак Хьюза напрямую вдохновили множество его картин – казалось более чем уместным, что эта интерактивная дань уважения его семье спрятана именно здесь, на Шермере, среди творчества Хьюза.

Мы с АртЗмидой в восхищении глазели по сторонам, как посетители музея, пока Нэнси не кашлянула, привлекая наше внимание. Затем она указала на длинную деревянную лестницу за своей спиной.

– Он наверху, в кабинете в конце коридора. – Она понизила голос: – Не забудьте постучать, прежде чем войти. Он пишет.

– Спасибо, мэм, – прошептал я в ответ. Мы с АртЗмидой поднялись по лестнице. До нас доносился приглушенный стук пишущей машинки. Как можно тише ступая по деревянным половицам, мы пошли на звук и остановились у закрытой двери в конце коридора: из щели внизу вылетал табачный дым, а также доносилась музыка – инструментальная версия песни Please, Please, Please Let Me Get What I Want группы Dream Academy.

Кивнув АртЗмиде, я глубоко вдохнул и трижды постучал в дверь.

Щелканье прекратилось, затем послышался скрип стула и приближающиеся шаги. Вскоре дверь распахнулась, и перед нами предстал настоящий, в цифровой плоти, Джон Уайлден Хьюз-младший. Он выглядел совсем иначе, чем утром, когда забирал газету вместе с другими отцами из Шермера. Из-за отросших волос прическа стала выше, очки были больше и в другой оправе. Лицо оставалось округлым с прежними печальными глазами, наполненными мудростью, однако суровое, бесстрастное выражение мистера Джонсона сменилось живым лицом полного сил мистера Хьюза – наверняка заряженное немалыми дозами никотина и кофеина, судя по пустым чашкам на столе и переполненной пепельнице рядом с огромной зеленой пишущей машинкой IBM Selectric.

За письменным столом стояли полки с аккуратно расставленными десятками пар обуви – знаменитая коллекция

кроссовок, растущая на протяжении всей его жизни.

– Артемида! – проревел он чрезвычайно низким голосом, широко улыбаясь. – Я тебя ждал!

Затем, к нашему изумлению, он бросился ее обнимать. АртЗмида рассмеялась и обняла Джона Хьюза в ответ, кинув на меня взгляд, как бы говорящий: «Веришь ли?» Отпустив ее, Хьюз повернулся ко мне.

– И ты привела с собой друга! Привет! Я Джон.

– Парсифаль, – ответил я, пожимая протянутую руку. Какая крепкая хватка! – Для меня большая честь с вами познакомиться, сэр. Я поклонник ваших фильмов.

– Правда? – Он прижал ладонь к груди. – Приятно слышать! Очень мило с твоей стороны. Прошу, входите.

Затем он кинулся к ряду картотечных шкафов в углу и начал рыться в ящиках.

– Вы пришли за копией моего сценария «Милашки в розовом», да? Какой черновик вам нужен?

– Ваш любимый, – ответила АртЗмида. – С первоначальной концовкой, в которой Энди танцует с Даки.

Он на мгновение оторвался от шкафа, чтобы одарить ее широкой улыбкой.

– Верно, то действительно была моя любимая концовка. Но тестовой аудитории она не понравилась, поэтому студия заставила меня ее переписать.

Наконец он нашел нужный сценарий и крикнул: «Эврика!», подняв его над головой. Внезапно писателя озарил золотой луч с потолка, послышался перезвон колокольчиков. Затем он протянул сценарий АртЗмиде, которая взяла его обеими руками. Тут же свет с колокольчиками исчезли.

– Спасибо! – Она слегка поклонилась. – Огромное спасибо.

– Рад помочь! Если понадобится что-нибудь еще, ты знаешь, где меня искать.

Он пожал нам обоим руки, затем уселся за свой стол и тут же принялся печатать – в жизни не видел, чтобы человек так быстро печатал. Щелканье клавиш походило на пулеметную очередь, а каретка стремительно носилась слева направо, как лента с патронами, снабжающая ее постоянным запасом пуль.

АртЗмида повернулась ко мне с глупой улыбкой до ушей и показала обложку сценария: «“МИЛАШКА В РОЗОВОМ” Джона Хьюза. ЧЕРНОВИК ПЯТЫЙ: 9.05.85».

– Получилось! – воскликнула она.

Я кивнул и выставил ладонь. Она рассмеялась и дала мне пять.

– Вперед за осколком! – сказал я.

Мы повернулись к выходу, но внезапно я заметил нечто необычное: на крючке двери на проводе висела черная клавиатура.

– Хм, странно.

Я взял клавиатуру и внимательно ее изучил. Это была не простая клавиатура, а Memotech MTX512 – старинный компьютер, который Гэри и Уайатт из фильма «Ох уж эта наука» используют для создания Лизы и в котором восьмибитный процессор располагается в корпусе клавиатуры (революционная инновация для тех времен). Она выглядела довольно потрепанной, не хватало нескольких клавиш.

Я повернулся к NPC Джона Хьюза и спросил:

– Почему она здесь?

Однако Хьюз продолжал печатать, словно не услышал меня. Я взглянул на АртЗмиду.

– Когда я сегодня забегала в дом Уайатта, – сказала она, – его компьютера в спальне не было. Было дуплексное дополнение к жесткому диску FDX, но не клавиатура. Видимо, кто-то забрал ее у Уайатта и принес сюда…

Я наклонился, чтобы внимательнее изучить клавиатуру. Отсутствовали четыре клавиши – К, А, Р и И.

И тут меня осенило.

– Ог! Он был здесь до нас, когда забирал Третий осколок, и оставил компьютер там, где мы его точно увидим.

Я указал на Memotech MTX512.

– В «Ох уж эта наука» ботаник использовал этот компьютер, чтобы создать симуляцию идеальной девушки. Возможно, Ог пытается нам сказать, что Холлидэй сделал то же самое. Вот почему он вытащил эти четыре клавиши – К, И, Р и А.

– Мать честная! – воскликнула АртЗмида. – Кира!

Я кивнул. Затем меня озарила вторая блестящая догадка.

– Если Ог оставил скрытое послание здесь, то, возможно, и в тайниках первых двух осколков! Стоило догадаться еще на Кодаме.

Я поведал АртЗмиде о подозрительно большом счете Ога в Ninja Princess.

– Ты еще что-нибудь необычное заметил? – спросила она.

Я на мгновение задумался, затем покачал головой.

– Вроде нет. И в Миддлтауне тоже. Но у города более двухсот копий, разбросанных по всей планете. Вероятно, Ог достал свой осколок из какой-то другой.

– Ну, тогда дело дрянь, – АртЗмида покачала головой. – У нас нет времени обыскивать все копии. Нужно собрать еще четыре осколка, а осталось всего часов пять.

– Верно. Времени у нас нет. Но я знаю кое-кого, у кого оно есть. Погоди-ка минутку…

Открыв свое меню, я нашел в списке контактов Л0энгрин и нажал на значок сообщения. Затем, на случай, если Анорак отслеживает мои видеоданные, закрыл глаза и напечатал:

«Дорогая Ло,

Мне все-таки понадобится твоя помощь.

Нужно, чтобы ты вернулась в Миддлтаун и нашла копию, на которой Ог достал Первый осколок. Она должна быть второй на планете, где установлен восемьдесят девятый год. Тебе придется пройтись по ним всем, пока не найдешь нужную. Затем проверь, нет ли там чего-то необычного или лишнего. В доме Ога или в спальне Киры. Если что-то найдешь, немедленно мне напиши, и я вышлю свои координаты для встречи в безопасном месте.

Спасибо, Ло. Пока больше ничего сказать не могу, но, клянусь, это крайне важно.

У меня будет перед тобой долг жизни вуки.

С уважением,

Си»

Я использовал быстрое сочетание клавиш, чтобы отправить сообщение не глядя. Затем наконец открыл глаза, убрал меню и вновь повернулся к АртЗмиде.

– Я отправил письмо подруге, которая нам поможет. Будем держать кулачки.

АртЗмида с подозрением на меня посмотрела и скрестила руки на груди.

– Что еще за подруга?

Не показалась ли мне нотка ревности в ее голосе?

– Позже расскажу. – Я распахнул дверь кабинета и кинулся к лестнице. – Идем!

Я бросил последний взгляд на Джона Хьюза, который сидел за столом в густом облаке сигаретного дыма, склонившись над пишущей машинкой, и яростно стучал по клавишам так, словно от этого зависела его жизнь.

* * *

АртЗмида отвезла нас обратно в отель «Шермер», у которого по-прежнему стоял NPC Роберта Даки-младшего. Она протянула ему сценарий Джона Хьюза. Парень открыл его на последних страницах и прочитал за считаные секунды. Едва он закончил, сценарий внезапно обратился в сверкающую золотую пыль.

– Уяснил! – заявил наш Даки, надевая темные очки. – Идем

зажигать!

Затем он кинулся в отель. Мы последовали за ним и прошли через вестибюль с мраморным полом в длинный коридор, ведущий к бальному залу, где проходил выпускной. Энди Уолш в своем розовом платье стояла там совсем одна, нервно кусая нижнюю губу и оглядываясь. Когда она заметила Роберта Даунимладшего, идущего к ней в своем прикиде Даки, у нее вытянулось лицо и округлились глаза. В ту же секунду заиграла фортепианная мелодия Майкла Гора из фильма. Не раздумывая, неписи побежали друг другу навстречу; Энди бросилась в распростертые объятия Даки, который покрутил ее и поставил на пол. Затем они отступили друг от друга, чтобы полюбоваться нарядами, и что-то сказали – мы стояли слишком далеко и ничего не расслышали. Наконец Энди взяла Даки под руку и повела через главный вход в бальный зал. Мы с АртЗмидой последовали за сладкой парочкой.

Зал выглядел идентично тому, в котором снималась оригинальная концовка «Милашки в розовом». В центре располагалась большая танцплощадка, где сотни зажиточных шермерских подростков в старомодных смокингах и вечерних платьях пастельных тонов отжигали под песню If You Leave группы Orchestral Manoeuvres in the Dark. На сцене в окружении синтезаторов и микшерных пультов стояли два диджея в одинаковой форме отельных коридорных. За их спинами висела гигантская черно-белая фотография дирижера и его оркестра. По бокам от танцпола стояли круглые столики, за одним из них я заметил Стефа Макки в смокинге: он скучал, но, увидев новоприбывших, резко выпрямился.

Когда Энди и Даки медленно шли к танцполу, все больше людей поворачивались, чтобы на них взглянуть. Даже пары на танцполе перестали танцевать и уставились на них. Вскоре и диджеи остановили музыку. Теперь все в помещении застыли, пялясь на Энди и Даки с презрением в глазах.

Мы издали наблюдали, как из безмолвной толпы отделился Блейн Макдонна и подошел к Энди с Даки. Он что-то сказал девушке, на что она лишь покачала головой, затем протянул руку парню, и, поразмыслив немного, тот ее пожал. Блейн развернулся и ушел, вновь сливаясь с толпой.

– Ура! – крикнула АртЗмида. – Первая судьба Энди отшлифована!

Мы продолжили наблюдать за парой: Энди взяла Даки за руку, и они с гордым, вызывающим видом прошествовали сквозь массу молчаливых, глазеющих на них сверстников. Когда они остановились в центре танцпола, ди-джеи вновь включили

звуковую систему и заиграли новую песню – Heroes Дэвида Боуи.

Парочка начала танцевать и кружиться – все быстрее и быстрее, пока не слилась в одно розовое пятно. Затем возникла яркая вспышка неоново-розового света, на мгновение ослепившая нас.

Когда ко мне вернулось зрение, на месте двух несчастных влюбленных я увидел парящий в воздухе Третий осколок.

АртЗмида подбежала и попыталась его взять, но ничего не вышло. Она засмеялась и поманила меня пальцем. Я присоединился к ней на танцполе.

– «За каждый осколок наследник заплатит высокую цену», – продекламировал я, протягивая руку и обхватывая осколок.

Как и прежде, тут же возник новый флешбэк…

…Я вновь был в теле Киры: стоял в ее спальне в крошечном коттедже на окраине Лондона. Я когда-то видел фотографии Киры, сделанные здесь, которые она отправила Огу в Штаты во время его выпускного класса в школе.

Передо мной на кровати лежали два открытых чемодана, заполненных одеждой, альбомами для рисования и коробками с дискетами. Кира перевела взгляд на стоящего в дверном проеме, загораживая весь проход, восемнадцатилетнего Огдена Морроу. За ним виднелся невысокий неопрятный лысый мужчина, низвергавший проклятья, – вероятно, пьянчуга-отчим Киры Грэм. Он явно пылал от ярости, и сдерживала его лишь бита в руках Ога, которой тот угрожающе размахивал, как «Зомби по имени Шон».

Это происшествие Ог тоже описывал в своей автобиографии. В апреле девяностого года Кира сообщила семье, что после экзаменов не будет поступать в университет, а вернется в Штаты и поможет Огу и Холлидэю основать Gregarious Games. Услышав новость, ее жестокий отчим пришел в бешенство и залепил ей пощечину (в момент флешбэка я все еще чувствовал ноющую боль вокруг ее/моего левого глаза). Кира по телефону рассказала о случившемся Огу, и он первым же рейсом вылетел в Лондон, чтобы забрать ее домой. Именно это спасение я теперь переживал. То есть несколько секунд спасения.

Ог оглянулся и поймал ее/мой взгляд, после чего ласково улыбнулся, как бы говоря: все будет хорошо, теперь ты в безопасности, я тебя защищу. В этот момент я почувствовал мощный физический отклик Киры на взгляд и улыбку Ога. Насколько же сильно она его любила… Улыбка Саманты по-прежнему вызывала у меня точно такие же ощущения – ощущения, которые лучше всего описывает фраза «полный раздрай»…

…Затем, в мгновение ока, воспоминание оборвалось. Я вновь стоял на танцполе с АртЗмидой. А когда опустил взгляд, то увидел в руке Третий осколок.

Я перевернул его, чтобы прочитать подсказку. Однако вместо слов на нем светился символ: богато украшенный щит со стилизованными математическими знаками сложения, вычитания, деления и умножения. Я сразу признал в нем герб королевы Многвата – суверенной правительницы магического королевства Многват на планете Халцедония.

На мгновение я воспрял духом, но меня тут же окатила волна тревоги. С одной стороны, мне несказанно повезло: я провел на Халцедонии огромную часть детства и знал ее как свои пять пальцев – лучше, чем любую другую планету. Однако я не ступал на нее больше десяти лет. А во время последнего визита поклялся никогда не возвращаться…

0018

АртЗмида и я – вместе с Эйч и Сёто, встревоженными, но готовыми вернуться в игру, – материализовались на Халцедонии. А конкретнее – в моем личном Домике свободы на дереве, расположенном в дебрях Леса дружбы Тридевятого, куда автоматически переносились все халцедонцы по возвращении на планету. Любой ребенок до тринадцати лет мог заработать в OASISe Домик свободы на дереве, проходя бесплатные образовательные квесты на планете. Призовой домик принадлежит вам до конца жизни, и никто не вправе войти в него без вашего разрешения. Маленький клочок виртуального дома стал для мальчишки из штабелей первым местом, которое я смог назвать своим – и единственным до появления моего убежища.

Основав Halcydonia Interactive и создав эту планету, Кира и Ог придумали Домики свободы на деревьях, чтобы у детей по всему миру был бесплатный, счастливый виртуальный дом в OASISe, где всегда можно укрыться от бед и где их окружает бесчисленное множество разнообразных пушистых товарищей и мудрых зверей-учителей, с радостью готовых научить читать, писать и считать, оставаясь при этом активным и добрым к другим.

Только благодаря тому, что в детстве я мог надеть свой визор OASIS и перенестись в волшебное царство Халцедония, я не сошел с ума, и жизнь в штабелях на Портленд-авеню была довольно сносной. Как и у миллионов других детей по всему миру.

Дети до тринадцати могут бесплатно телепортироваться в Халцедонию из Инципио или с любого терминала общественного транспорта OASISa. И все квесты с обучающими играми тоже бесплатные. Мне никогда не хотелось покидать планету, а последние несколько лет жизни матери, когда ее все больше поглощала депрессия и зависимость, я практически оттуда не вылезал.

В то время в нашем крошечном унылом трейлере жить становилось все невыносимее, и я старался как можно дольше задерживаться в своем Домике на дереве на Халцедонии. Иногда после работы мама заходила в OASIS и присоединялась ко мне, так что я делился с ней впечатлениями о прошедшем дне, или показывал свои рисунки и подделки, или знакомил с очередным виртуальным другом-зверьком.

Внутри мой Домик свободы состоял из одной огромной овальной комнаты с окнами по всему периметру, открывающими панорамный вид на окружающий лес, забитый миллионами

одинаковых деревьев с одинаковыми домиками. Казалось, густой лес домиков на деревьях простирался до бесконечности.

Посреди комнаты проходил большой полый ствол с винтовой лестницей, ведущей вниз. Интерьер напоминал домик на дереве семьи Чубакки на планете Кашиике в «Звездных войнах: Праздничный спецвыпуск». Эйч заметила сходство, едва мы прибыли: усмехнувшись, она издала долгий рык вуки, означающий узнавание. Мне же было не до смеха. Внимательно оглядывая помещения, я пытался не разрыдаться.

С одной стороны комнаты стоял гигантский консольный телевизор, расположенный прямо перед синим диваном еще большего размера. По телевизору по-прежнему крутили любимые передачи одиннадцатилетнего Уэйда. В данный момент на экране виднелся зеленый маппет с рыжими волосами и рыжей козлиной бородкой, и с секундным запозданием я признал в нем ведущего «Шоу Гэри Гну». Он как раз произносил свою коронную фразу, которую я слышал, должно быть, тысячу раз: «Когда гнет гновостей – это хорошие гновости с Гэри Гну!»

Поворачивая огромные переключатели на телевизоре, можно было выбирать передачи из гигантской бесплатной библиотеки старых детских образовательных программ конца двадцатого века. Например, «3–2–1 Контакт», «Большой удобный диван», «Капитан Кенгуру», «Электрическая компания», «Большие космические сани», «Соседство мистера Роджерса», «Пи-ви», «Игровая комната», «Читающая радуга», «Улица Сезам», «Зоопарк Зообиля» и многие, многие другие. Кира с Огом использовали свое гигантское состояние, чтобы выкупить права на эти давно забытые передачи, затем загрузили их в бесплатный видеоархив на Халцедонии, и теперь все новые и новые поколения детей могут ими наслаждаться и учиться по ним.

Однако на этом Морроу не остановились. Они воссоздали декорации из всех этих программ, а также персонажей в виде NPC. Затем разбросали эти декорации и персонажей по всей Халцедонии, смешав с собственными образовательными квестами и мини-играми. Во многом благодаря этому Халцедония казалась мне, одинокому ребенку из штабелей, таким волшебным местом: гуляя по чудесным улицам (без всякой рекламы и платных бонусов), я мог наткнуться на болтающих Элмо с «Улицы Сезам» и Чери из «Пи-ви». Они подбегали ко мне и приглашали поиграть в настольные игры. Подобное на Халцедонии происходило сплошь и рядом. Для такого ребенка, как я, планета не только позволяла сбежать от проблем реального мира – она стала спасательным кругом, местом радости и заботы для изголодавшегося по всему этому мальчугана.

Я всегда воспринимал Морроу как своих самых первых учителей. А теперь осознал, что они также заменили мне родителей. Именно поэтому я так радовался личной встрече с Огом и дружбе с ним – тем больнее меня задело то, что он от меня отвернулся. Только позже я понял, что не оставил ему иного выбора.

Стены моего домика на дереве были увешаны нашими с мамой старыми рисунками и поделками, изображавшими в основном рыцарей и волшебников. А еще Черепашек-Ниндзя. И трансформаторов. Среди них были селфи наших аватаров, снятые в этой самой комнате. А всего в нескольких шагах от меня на книжной полке стояла рамка с настоящей фотографией меня с мамой, сделанная в нашем трейлере всего за несколько месяцев до ее смерти. На ней мы корчили глупые рожицы.

Я совсем забыл об этом снимке и, увидев его вновь, впервые за десять лет почувствовал, словно мне вскрыли старую рану, прямо на глазах у друзей.

АртЗмида тоже заметила фотографию, вкупе с моей реакцией на нее. Она кинулась к полке и положила рамку лицевой стороной вниз, затем подошла ко мне и сжала мое плечо.

– Хочешь побыть один? Мы подождем снаружи.

– Ребята, чтоб вы знали: когда я посещал эту планету в последний раз, у меня случилась истерика. Поэтому я так долго не возвращался.

Друзья внимательно заглянули мне в лицо – не прикалываюсь ли. Нет, я не прикалывался.

– Мне было одиннадцать, – начал я. – Пару дней до того от передозировки наркотиков умерла мама. Я вернулся в Халцедонию, где мы с ней проводили много времени вместе – думал, меня это утешит. Вместо этого я окончательно сорвался.

– Мне ужасно жаль, Си, – сказала АртЗмида. – Но на этот раз ты не один. С тобой друзья. И мы останемся здесь. Хорошо?

Я кивнул и прикусил нижнюю губу, чтобы она не дрожала.

Сёто положил руку мне на плечо. Эйч последовала его примеру и проговорила:

– Мы рядом, Си.

– Спасибо, ребята, – выдавил я. Затем достал Третий осколок и указал на символ, выгравированный на нем. – Это герб королевы Многвата, суверенной правительницы королевства Многват, которое занимает континент на юге планеты. Там расположено большинство математических квестов.

На своем экране я открыл карту планеты и сделал видимой для всех. Она походила на карту из «Даши-путешественницы».

Я поспешил отключить на ней звук, пока карта не затянула

песню.

– Мы тут, – я ткнул на Лес дружбы. – Королева живет в замке Алгебры, на юге, за горным хребтом ВсякаяВсячина и морем Морфем. На планете запрещена телепортация, а на пешую дорогу уйдет несколько часов. Но я знаю короткий путь. Идем!

Я махнул на винтовую лестницу внутри пологого ствола в центре комнаты. Сёто тут же кинулся к выходу, Эйч последовала за ним, но ей пришлось остановиться, чтобы уменьшить свой аватар наполовину, иначе она бы не влезла в маленькую лестничную площадку. Тем временем я схватил с крючка на стене свой крошечный рюкзак клуба «Путешественников Халцедонии». Они не добавлялись в инвентарь аватара, а поскольку их содержимое можно было использовать только на этой планете, все оставляли их в шкафчиках для хранения или в своем Домике свободы на дереве, как я.

Рядом висел точно такой же рюкзак, принадлежавший моей маме. Я старался на него не смотреть, но не сдержался. Спереди от руки было выведено «Мама».

Я поспешил убрать передачу эмоций через аватара, чтобы АртЗмида не увидела моих слез, и заставил себя двигаться дальше: закинул на спину рюкзак, который автоматически увеличился под взрослого аватара, и направился к лестнице, но путь мне преградила АртЗмида. Даже не видя моих слез, она безошибочно уловила настроение. Я попытался ее обойти, но, как и при первой нашей встрече, она меня не пропустила. Вместо этого она меня обняла – я успел смириться с мыслью, что мне больше никогда не почувствовать ее объятий.

Саманта знала о моей матери и о том, как я обнаружил ее тело дома на диване. Она умерла от передозировки – вероятно, от героина, смешанного с какой-то дурью. Именно по этой причине я изначально избегал записей ОНИ, сделанных людьми во время употребления героина. Однако позже любопытство пересилило, и я с головой окунулся в кроличью нору героинщиков ОНИ. Я хотел на себе испытать то, что испытывала мама – за каким кайфом гналась, когда нечаянно приняла смертельную дозу. Вероятно, думал я, чудесные ощущения, раз она рисковала ради них жизнью. Употреблять наркотики посредством ОНИ далеко не то же самое, что колоть их в вену. Ощущения те же, но никакого вреда или физической зависимости. Плюс исключена случайная смерть от передозировки. В общем, записи ОНИ позволили мне испытать тот же кайф, какой испытывала мама, только без вреда на мозг и организм. Тем не менее ощущения меня не впечатлили.

АртЗмида крепко меня обнимала, пока я, наконец, не перестал плакать. Я вытер глаза и несколько раз глубоко

вздохнул. Затем натянуто улыбнулся и показал АртЗмиде большой палец. Коротко кивнув, она взяла меня за руку и повела по винтовой лестнице. Внизу я толкнул тяжелую деревянную дверь, и мы вышли наружу, в Лес дружбы, где нас ждали Эйч и Сёто. Они стояли бок о бок в ярких лучах солнца, которые пробивались сквозь кроны деревьев и подсвечивали крошечных насекомых и пылинки, летающие в воздухе вокруг.

Я думал, АртЗмида отпустит мою руку до того, как нас увидят друзья, однако она не отпустила. Эйч и Сёто деликатно сделали вид, что не заметили. Я указал на тропинку, ведущую на юг, через густой лес с домиками на деревьях.

– Вон там – горы ВсякаяВсячина. Следуйте за мной, гуськом, прямо по моим следам. Не останавливайтесь, чтобы с кем-то поговорить – ни с аватарами, ни с неписью. Ни к чему не прикасайтесь и, если получится, ни на чем не задерживайте взгляд. Иначе можете запустить обучающую мини-игру или побочный квест, из которых не выйти, пока не пройдешь. Нам придется продолжать без вас – нет времени играть в «Булькины подсказки».

Ясно?

Все покивали, после чего мы со всех ног кинулись по тропинке.

Миновав Лес дружбы, мы вышли на поле Холдена: широкое плоское поле ржи, которое резко обрывалось на краю утеса Сэлинджера. Тут я когда-то прошел кучу квестов-сочинений по книге на разных уровнях сложности. Также на этом поле я бесчисленное множество раз играл в догонялки с ребятами со всего мира. Ребятами, которых никогда не встречал и никогда не встречу в реальном мире, с никами, которые, вероятно, давно поменялись.

АртЗмида положила руку мне на плечо, возвращая с небес на землю.

– Нужно спешить, – напомнила она.

Я повел их по краю ржаного поля на узкую мощеную дорогу, которая змеилась через холмистую местность к видневшимся вдалеке горам ВсякаяВсячина. Все вокруг казалось даже ярче и жизнерадостнее, чем мне помнилось… Только тут я осознал, что впервые нахожусь здесь с гарнитурой ОНИ.

До нас донесся радостный крик, и я вскинул голову: высоко в небе в своих письмолетах летали дети. У меня в инвентаре тоже завалялся такой, но он вмещал только одного человека, и для полета требовалось безостановочно выписывать слова. Такой транспорт нам не годился.

Наконец дорога привела нас к небольшому деревенскому

домику с красным амбаром во дворе. На обочине стояла деревянная тележка с граблями. Я встал на определенное место рядом и принялся распевать во всю мощь легких:

– Это Большие космические сани! Идите к нам! На Больших космических санях! Будет весело вам!

Заиграла музыка. АртЗмида рассмеялась и начала подпевать. Я вывел текст песни в окне браузера, чтобы Эйч и Сёто тоже могли присоединиться. Пока мы пели, с неба спикировал желтый летательный аппарат, подхватил наши аватары и закинул на свои стильные кожаные сиденья.

– Добро пожаловать на борт Больших космических саней, – воскликнул я, кладя руку на рычаг управления. – Наш бесплатный транспорт до замка Алгебры! Всем пристегнуться, иначе упадете.

Я направил Большие космические сани на горы ВсякаяВсячина и вдавил педаль газа в пол. Мы миновали начало легендарного квеста Орегонская тропа, затем пролетели над мистером Роджерсом с его соседями и продолжили движение на юг, вдоль побережья моря Морфем и над островом Галла-Галла.

При виде острова на лице Эйч расползлась широкая улыбка, и она принялась рассказывать о том, как обожала эту передачу в детстве. Я поймал себя на том, что тоже улыбаюсь. Все же я страшно соскучился по этой планете, и почему так долго ее избегал? Несмотря на обстоятельства, я был по-настоящему рад вновь сюда вернуться.

Едва перемахнув через горный хребет, я направил сани вниз и посадил прямо перед золотыми воротами города Халцедония. Единственный вход охранялся стражем Вычитания: величественным каменным гигантом, который открывал ворота, только если вы решите серию простых примеров на вычитание. Едва я справился с заданием, страж торжественно кивнул и пропустил меня в город. Когда испытание прошли и мои друзья, я вновь побежал, ведя нашу компанию по запутанному лабиринту городских улиц.

В какой-то момент я заметил нечто странное и совершенно неуместное: припаркованный у обочины великолепный кремовый кабриолет «бьюик-роудмастер» сорок девятого года выпуска, который я сразу узнал по фильму «Человек дождя». За рулем сидел молодой Том Круз – вернее, его персонаж из фильма Чарли Бэббитт. Он просто постукивал по рулю пальцами, словно отбивая ритм мелодии. Вот только никакой музыки не было, а ритм казался странным: в основном ровный, но время от времени его пальцы задерживались на руле на мгновение дольше. Эти движения напомнили мне сцену из «Звездного пути 5: Последний рубеж». Не сразу, но до меня наконец дошло: он набирал

сообщение азбукой Морзе!

Я открыл программу перевода «Мандаракс» и с ее помощью расшифровал послание Круза. Оно гласило:

«М-О-Р-З-Е».

Мне никогда не попадался NPC Тома Круза на Халцедонии. Контент из взрослых фильмов был здесь категорически запрещен. Так откуда же он тут взялся?

Минуту спустя я заметил еще одну выбивавшуюся из привычного непись – Человека дождя Рэймонда Бэббитта, персонажа Дастина Хоффмана из того же фильма. Он смотрел перед собой стеклянным взглядом, медленно раскачиваясь взад-вперед и переступая с ноги на ногу. Я сразу заметил, что он двигается по определенной схеме: короткие прыжки сменяются длинными. Тоже азбука Морзе. Согласно программе-переводчику, он выстукивал то же самое слово, что и его брат: «М-О-Р-З-Е».

Однако времени обдумывать эти странности не было: мы прибыли в замок Алгебры, стоящий в центре города. Поднявшись по вычурным мраморным ступеням с вырезанными математическими доказательствами и уравнениями, мы миновали парадный вход в замок и продолжили путь в тронный зал королевы Многвата.

Обычно она не удостаивала аудиенции так быстро. Но я уже однажды с ней встречался, когда она награждала меня Серебряными счетами Многвата за прохождение всех математических квестов на планете до своего двенадцатилетия. Когда я вручил счеты королевскому коменданту, он поклонился и отступил, пропуская нас внутрь.

Мы прошли по длинной бархатной дорожке к королеве, восседавшей на троне. На ней была золотая корона со знаком плюс из драгоценных камней в центре, а золотистую мантию украшали вышитые красной нитью уравнения и доказательства. На стене за ее спиной висел ее фамильный герб – тот же, что и на Третьем осколке.

До нашего прихода она читала из большого сборника рассказов группе детенышей животных, собравшихся у ее ног. Но, увидев нас, закрыла книгу и отослала малышей прочь. Я опустился перед ее троном на колени, склонил голову и жестом велел друзьям повторять за мной.

– Встаньте, сэр Парсифаль! – велела королева Многвата. – Мой благородный подданный и дорогой друг! Как приятно вновь вас увидеть после стольких лет. Что привело вас в мое королевство?

Поднявшись на ноги, я достал Третий осколок и показал королеве выгравированный на нем герб.

– Я разыскиваю Семь осколков сердца сирены. Думаю, один из них спрятан здесь, в Вашем королевстве. Ваше величество, Вы поможете мне его найти?

Ее глаза округлились, и в них заплясали искорки.

– Непременно, мой дорогой мальчик! Давным-давно осколок вверили в мои руки для хранения. Я все гадала, придет ли за ним кто-нибудь, и вот в конце концов появился ты! Однако я не могу отдать его тебе, пока ты не заслужишь все пятьдесят значков-достижений Халцедонии.

За моей спиной ахнули. Я оглянулся на друзей.

– Бог ты мой! – воскликнула Эйч. – Аж пятьдесят? Сколько времени это займет?

– Расслабьтесь, – сказал я. – Я провел здесь годы, зарабатывая все эти значки. С существенной помощью мамы…

Я открыл свой инвентарь и отыскал старую перевязь Халцедонии. Затем обеими руками преподнес королеве.

Взяв перевязь, она внимательно ее просмотрела и подсчитала значки, проводя морщинистыми пальцами по рядам нашивок с различными символами. Дойдя до последней, она улыбнулась и кивнула, затем щелкнула пальцами. Возникла ослепительная вспышка.

Открыв глаза, я увидел, что вместо перевязи в руках королевы теперь лежит Четвертый осколок, сверкающий в ярком солнечном свете, льющемся в тронный зал через тысячи витражных окон, образующих его куполообразный потолок (каждое из окон вставили в честь различных учителей государственных школ их ученики).

Королева Многвата наклонила осколок под другим углом, и он отразил разноцветные лучи света, на несколько секунд превратив тронный зал в гигантский калейдоскоп. Затем королева протянула осколок мне.

Я вновь упал перед ней на колени и взял осколок, стараясь не встречаться с владычицей взглядом (она вполне могла отправить меня на обязательный математический квест, чтобы спасти одного из своих королевских родственников – обычно своего мужа, бестолкового короля Многвата, которого постоянно брал в плен злой волшебник Умножатор и запирал в Подземелье деления-в-столбик, что под пиком Транспортира высоко в горах ВсякаяВсячина). Зажав в руках осколок, я вновь подобрался, готовясь к тому, что меня ожидало – к высокой цене, которую мне приходилось платить… Я, точнее Кира, ворвалась в захламленный кабинет, где за компьютером увлеченно работал Ог. Он повернулся, и Кира протянула ему блокнот, в котором был рисунок логотипа Halcydonia Interactive.

Об этом Ог тоже рассказывал в интервью и в автобиографии. В своем кабинете художественного отдела GSS в порыве вдохновения Кира разработала логотип, а затем кинулась в кабинет Ога, чтобы показать ему.

Ог взглянул на эскиз и воскликнул:

– Идеально!

Он поднялся, чтобы обнять Киру…

…Я вернулся в свой аватар в тронном зале королевы Многвата на Халцедонии, с Четвертым осколком в руках. На этот раз мне даже не пришлось его переворачивать, чтобы увидеть выгравированную на нем подсказку, поскольку она уже была видна.

Подсказкой вновь был символ, состоящий из комбинации элементов. Он походил на гендерные символы Марса и Венеры, наложенные друг на друга так, словно они занимаются любовью, а поперек лежала штука, напоминающая семерку с закрученным хвостиком. Вместе эти элементы образовывали символ, который до сих пор моментально узнавали многие любители поп-культуры конца двадцатого века и тем более все истинные поклонники рока или фанк-музыки:

Я недоверчиво посмеялся про себя и на мгновение зажмурился, внутренне готовясь к беспрецедентной волне визгов-писков, которые непременно извергнет Эйч через несколько секунд.

Наконец, поклонившись и поблагодарив королеву, я начал пятиться, пока не сошел с помоста. На последней ступени я обернулся к друзьям, которые с тревогой всматривались в мое лицо. АртЗмида подняла скрещенные пальцы.

– Ну? – поторопила меня Эйч.

Я удрученно опустил голову и протянул осколок, показывая им выгравированный на нем символ. Затем закрыл глаза и мысленно начал считать до трех. Я добрался только до одного…

– Мать моя женщина! – воскликнула Эйч. – Чтоб у меня глаза лопнули! Быть того не может! – Она принялась выплясывать танец в стиле фанка, приближаясь ко мне, а потом и вокруг меня. – Это символ любви номер два, Си! Это Принс!

– Какой еще принц? – нахмурился Сёто.

– Не принц, а Принс! Он же «артист, ранее известный как…». Принс фанка! Верховный жрец поп-музыки! Его королевское Хулиганство, Пурпурный!

– А, ясно, – протянул Сёто. – Это тот чувак, что еще в девяностых сменил имя на охранную руну, да?

Эйч предостерегающе повертела перед его носом указательным пальцем, но затем широко улыбнулась.

– Свезло так свезло, ребята, – заявила она, все еще пританцовывая. – Мой отец оставил мне всю свою коллекцию музыки и фильмов Принса, когда переехал. Я все детство провела с ними и, вероятно, знаю о Принсе и его творчестве больше, чем любой другой человек в истории.

– Да-да, – сказал я. – Помнишь, сколько раз ты пыталась заставить меня посмотреть с тобой «Пурпурный дождь»?

Она перестала танцевать и обвиняюще ткнула в меня пальцем.

– А ты помнишь, сколько раз досидел со мной до конца фильма? Нуль! Нисколько! Ни единого разочка! И мы оба знаем почему, не так ли? Потому что из-за Принса ты начинал сомневаться в своей сексуальной ориентации, скажешь нет?

Прежний Уэйд принялся бы рьяно отрицать обвинение. Но, опять же, ОНИ расширила мои взгляды. По крайней мере до такой степени, чтобы признать юношеские слабости.

– Ладно, возможно, есть в твоих словах крупица правды, – улыбнулся я. – Смотря клип на When Doves Cry, я всегда отводил глаза, когда он вылезал из ванны. Каждый раз. – Я положил правую руку на сердце. – Прошу, прими мои искренние извинения, Эйч. Прости, что никогда не позволял себе по достоинству оценить гениальность Принса.

Эйч закрыла глаза, подняла ладонь к небу, как чернокожая певица госпел, и крикнула:

– Аллилуйя!

– Так куда нам теперь? – спросил Сёто. – Полагаю, где-то есть планета Принса?

Эйч хмуро посмотрел на него.

– Ну естественно, дурашка. Существует целая планета, посвященная Принсу, его жизни, искусству и музыке. Но мы не зовем ее «планетой Принса». Ее название – непроизносимый символ, тот, что на осколке. Но можете использовать ее прозвище – Загробный мир. Планета сперва была храмом, поскольку возникла вскоре после смерти Пурпурного, в первое десятилетие существования OASISa. Как ярая фанатка Принса, Кира Морроу помогала создать его планету.

Эйч вывела перед нами трехмерную голограмму Загробного

мира – не сферу, как большинство планет, а в форме, полностью повторяющей символ на Четвертом осколке – тот, который Эйч назвала символом любви № 2.

– Она в Седьмом секторе, в кластере суперзвезд, рядом с планетами Бейонсе, Мадонна и Спрингстин. На Загробном мире находится стилизованная версия центра Миннеаполиса конца восьмидесятых, а также локации из фильмов и клипов Принса. Там можно войти в симуляцию каждого клубного выступления и концерта, которые он когда-либо давал. Планета огромная… Легко заблудиться и ходить по кругу. И мы даже не знаем, с чего начать поиски…

– Надеюсь, осколок даст нам еще одну подсказку, когда мы туда доберемся, – проговорил я.

– Будем решать проблемы по мере поступления, – кивнула Эйч. – Ну что, погнали?

Я обернулся, чтобы помахать на прощание королеве Многвата, которая вновь принялась читать сказку своим антропоморфным детенышам. Она помахала мне в ответ. Мне вдруг пришла в голову мысль спросить ее, не встречала ли она сегодня Огдена Морроу. Вот только… Ог собрал лишь три осколка, прежде чем завязать с поиском. Даже странно, кстати, ведь он участвовал в создании Халцедонии. Найти здесь осколок было бы для него плевым делом. Плюс ему запросто удалось бы спрятать на планете подсказки о своем местоположении, поскольку он обладал правами админа, а также полным контролем над неписью, так что мог изменить все, что угодно…

Вот тогда-то меня и осенило. Ведь Ог оставил мне подсказки! И я их уже видел – взрослых NPC Тома Круза и Дастина Хоффмана. Но что же, черт возьми, Ог пытался этим сказать? Как и своим счетом в Ninja Princess?..

Вдруг на наших дисплеях замигала иконка предупреждения. Я коснулся своей.

– Пришло групповое сообщение от Фейсала. Говорит, ему нужно срочно с нами увидеться. Просит вернуться в конференц-зал, чтобы Анорак нас не подслушал.

– Извини, Эйч, – АртЗмида положила руку ей на плечо. – Похоже, придется повременить с Загробным миром и сперва сгонять на пит-стоп.

– Ладно. Но Фейсалу лучше поспешить!

– Ага, – согласился Сёто. – Надеюсь, на этот раз у него хорошие новости.

Не успел я высказать сомнения на этот счет, Эйч использовала свое кольцо админа, чтобы телепортировать нас прямиком в конференц-зал на Григериэс.

И действительно, едва мы сели, Фейсал сообщил, что у него для нас «очередные плохие новости». Однако, когда он начал излагать суть проблемы, быстро стало ясно, что он мягко выразился. Новости были не просто плохими, а апокалиптическими.

0019

Едва мы расселись по местам в конференц-зале, наши инженеры подтвердили, что Анорака нет ни поблизости, ни вообще на планете. Они отправили его в черный список посетителей, поэтому теперь он не сможет и ступить на Gregarious. Также добавили дополнительные уровни безопасности в конференц-зал, надежно отгородив его от всего OASISa. Нас нельзя было подслушать с помощью каких-либо магических или технологических средств.

Когда приняли все защитные меры, какие только можно придумать, Фейсал встал за кафедру и несколько раз прочистил горло. Затем полным отчаяния голосом спросил, с каких новостей начать: с плохих или ужасных.

Единогласно выбрали плохие.

– Взлом прошивки вызвал новую проблему, – начал он. – До сих пор я скрывал ее от вас, чтобы не отвлекать от поисков…

– Выкладывай уже, Фейсал! – воскликнула Эйч.

– Не волнуйся, – подбодрила нашего исполнительного директора АртЗмида. – Просто скажи. Мы тебя не уволим.

Фейсал поджал губы, и на мгновение показалось, что он вот-вот сорвется и расплачется.

– Анорак сумел изменить поведение наших NPC, – наконец выпалил он.

– Что?! – в унисон вскричали мы, отчего Фейсал вздрогнул. На несколько секунд прикрыв глаза, чтобы собраться с силами, он продолжил:

– С час назад все NPC в секторах с первого по четвертый начали выходить за пределы своих территорий. Некоторые из них даже покинули планеты…

– NPC не могут покинуть свою планету! – воскликнула АртЗмида. – Если только они не запрограммированы на это для квеста…

– Верно. Похоже, Анорак умудрился изменить их программу.

– Ладно, – проговорил я. – Что еще делают эти отбившиеся от рук неписи?

Фейсал указал на экран, где появились быстро сменяющие друг друга видеозаписи симуляции от первого лица. Мы наблюдали за тем, как неписи поодиночке или целыми группами внезапно выходят из роли, принимаются все крушить и нападают на попавших под горячую руку аватаров. Сёрферы, спутники, продавцы, механики, дворецкие, горничные, простые граждане и мудрые наставники в сотнях мирах OASISa зверели и пускались

во все тяжкие. В целом от кадров создавалось впечатление, будто OASIS внезапно превратился в кошмарное месиво из «Мира Дикого Запада», «Мира будущего» и «Мира Юрского периода», с вкраплением «Земли будущего», «Zомбилэнда» и Воображляндии из «Южного парка».

– NPC в этих секторах ни с того ни с сего стали убивать напропалую, – продолжал Фейсал. – И теперь им доступны общественные терминалы телепортации, поэтому они беснуются по всей симуляции, атакуя и убивая всякого аватара, которому не посчастливилось оказаться у них на пути, без разбора. Даже в безопасных зонах, где по идее невозможно умереть от рук NPC. Они забирают все деньги, оружие, магические предметы и артефакты, оставшиеся от убитых аватаров. А затем относят добычу в Хтонию, в замок Анорака. Смотрите…

Он показал другие записи, сделанные, похоже, с нескольких захваченных неписей. Вдалеке виднелся замок Анорака, а перед ним выстроились сотни тысяч NPC. Они медленным потоком вливались в главные ворота, а также появлялись из одного из многочисленных выходов уже одетые в одинаковые красно-черные кожаные доспехи с металлическими шипами. Выходя наружу, неписи выстраивались в ряды, которые формировались вокруг замка и уже простирались до самого горизонта во всех направлениях – прямо как орки вокруг Изенгарда.

Затем картинка переключилась на тронный зал замка. На золотом троне, закинув ногу на подлокотник, сидел Анорак. Справа от него с важным видом и злорадной ухмылкой на лице стоял Сорренто, одетый в черные доспехи с пластинами, усеянными шипами. Его руки в защитных черных перчатках лежали на рукоятке гигантского полуторного меча с черным лезвием, покрытым магическими рунами. Я перевел их и понял, что аватар Сорренто владеет проклятым клинком Буреносцем. Мне тут же поплохело.

Фейсал приостановил видео и увеличил самодовольную физиономию Сорренто.

– Нам удалось выяснить, каким образом Анорак связывался с Сорренто в тюрьме. Контакт действительно произошел во время его еженедельных тридцати минут досуга в OASISe. Входить в систему разрешалось с обычными тактильными средствами. Его журналы посещаемости показали, что почти все это время он проводил в бесплатной публичной библиотеке на Инципио, читая статьи о мистере Уоттсе и о других членах Великолепной пятерки. Похоже, Анорак захватил контроль над библиотечным терминалом, которым пользовался Сорренто, и открыл линию текстовой связи. Мониторинговые программы в то время не

уловили вторжения, и Анорак стер их переписку, но мы полагаем, что именно таким способом был организован побег. – Он вздохнул. – По-прежнему не удалось отыскать никаких следов ни его, ни мистера Морроу.

– Почему нельзя определить местоположение Сорренто через его соединение с OASISом? – спросил Сёто.

– Похоже, он использует ряд зарубежных прокси-серверов. Анорак явно постарался его укрыть.

Фейсал возобновил видеозапись и указал на экран. Цепочка NPC быстро проходила мимо сидящего на украшенном драгоценными камнями троне Анорака, который протягивал левую руку, собирая добычу, состоящую из оружия и магических предметов. Его глаза метались по сторонам, словно он просматривал описание каждого предмета на своем экране, добавляя в инвентарь. Правой рукой он отбрасывал бесполезные безделушки, которые затем подбирали и выносили из зала другие неписи в тех же черно-красных доспехах, по цветовой гамме перекликающихся с мантией Анорака. Когда новые NPC надевали экипировку, табличка с именем над их головами менялась на «Прислужник Анорака».

– Чтоб мне пусто было, – пробормотала АртЗмида. – По-моему, Анорак собирает армию. И арсенал.

– А по-моему, он ищет нечто конкретное, – заметил Сёто. – Может, именно поэтому он перепрограммировал неписей, чтобы они убивали аватаров ради инвентаря? Пытается что-то найти? Некий артефакт с уникальными возможностями?

– Не исключено, – пожал плечами Фейсал. – Полагаю, скоро узнаем…

– Ладно, Фейсал, – сказала АртЗмида. – Выкладывай свою «ужасную» новость.

– Черт, – пробурчала Эйч. – Я и забыла.

Фейсал кивнул, затем сделал глубокий вдох и выпалил:

– Аватары пользователей ОНИ после смерти не возрождаются.

На несколько мгновений в комнате воцарилась тишина: все пытались осмыслить сказанное.

– Так… – протянула АртЗмида. – Что же происходит с пользователем, когда умирает его аватар?

– Ничего не происходит. Хотя аватар не возрождается в OASISe, человек не просыпается в реальном мире. Однако гарнитура продолжает работать. Мозговые данные таких пользователей указывают на то, что они по-прежнему в OASISe. – Он пожал плечами. – Похоже, они зависают в бессознательном состоянии между виртуальным и реальным мирами.

– Господи Иисусе, – пробормотала АртЗмида. – Они что-

нибудь чувствуют? Что с ними происходит?

Фейсал покачал головой и дрожащим голосом ответил:

– Неизвестно. Мы не можем узнать, что испытывают пользователи.

Эйч прокашлялась и подняла руку.

– Э-э, кого-нибудь эта хрень приводит в полный ужас? Меня так точно.

Мы с Сёто подняли руки в знак солидарности.

– Вполне вероятно, что «ослабление» Анорака просто нарушило процесс возрождения, – с надеждой проговорил Фейсал. – И убитые аватары застревают в летаргическом сне без сновидений, где ничего не чувствуют?

– Ага, может быть, – сказала Эйч. – А может, Анорак возрождает их в жерле вулкана на девятом круге ада, Фейсал! – Она всплеснула руками, внезапно на грани истерики. – Как знать, чувак? Возможно, теперь, когда один из наших аватаров умрет, вместо того чтобы возродиться, мы вдруг обнаружим, что нас пытают клингоны в дилитиевых шахтах на замерзшем астероиде Рура-Пента! Плюс ко всему мы на ускоренной временной шкале, где три секунды кажутся тремя тысячами лет!

– Мать честная… – выдохнул Сёто. – Анораку правда это по силам?

– Конечно же нет! – возразил Фейсал. – То есть я весьма сомневаюсь, что описанное мисс Харрис вообще возможно… – Он умолк и прислушался к админам, вещающим что-то через наушник, затем вздохнул. – В общем, мы не знаем, что испытывают эти пользователи. И вряд ли узнаем, пока один из них не проснется и нам не расскажет.

– Или пока во время охоты за сокровищами Анорак не прикончит одного из нас, – сказал я. – Тогда мы узнаем все лично. Испытаем на собственной шкуре…

Комната погрузилась в тишину. Я подавил желание глянуть на свой счетчик пользования гарнитуры и принялся массировать виски, пытаясь взять себя в руки.

– Те видео, которые ты нам показал, уже опубликовали в «ОНИнет»? – спросила АртЗмида у Фейсала.

– Да. Там мы их и нашли.

– Значит, теперь весь мир в курсе, что Анорак слетел с катушек. Люди видят, что он взял под контроль наших NPC. Давайте раскроем все карты? Пользователи заслуживают знать правду: именно Анорак взломал прошивку ОНИ, из-за чего они не могут выйти из системы или возродиться. GSS не в состоянии хранить это в секрете, Фейсал.

– Не навсегда. Если регулярно повторять, что проблема вот-

вот будет устранена, возможно, удастся сдержать панику до тех пор, пока все не закончится. Если сказать им правду… Начнется полный хаос, онлайн и оффлайн, – покачала головой Эйч.

Фейсал кивнул.

– Если вы согласитесь, наш отдел по связям с общественностью выпустит новое оповещение, обвинив в неустойчивом поведении NPC другой сбой из-за того же обновления прошивки ОНИ, из-за которого они не могут выйти из системы. Мы вновь всех заверим, что работаем над проблемой в поте лица и устраним ее в ближайшие полчаса. Также мы извинимся за поведение вышедших из-под контроля NPC и гарантируем, что воскресим убитых пользователей и восстановим их потерянный инвентарь и монеты, как только устраним проблему.

– А Анорак? – спросил Сёто. – Как объясним его поведение?

– Все считают Анорака обычным NPC, оставленным Холлидэем. Можем списать его поведение на тот же сбой в прошивке, из-за которого взбесились другие NPC.

– Как насчет проблемы с возрождением? – спросил я. – Об этом тоже все знают?

– Пока нет. Пострадавшие пользователи застряли в лимбе: очевидно, они не могут пожаловаться на ситуацию. Но очень скоро их близкие заметят, что они не возродились, и тогда…

– Они начнут бояться худшего, – сказала Эйч. – Уверена на все сто.

– Нужно делать вид, что все под контролем, еще по одной причине, – продолжил Фейсал. – Не забывайте, менее десяти процентов наших пользователей ОНИ владеют хранилищем для погружения. Большинство просто запираются в комнате или шкафу с тем расчетом, что увидят опасность по камерам и проснутся для самозащиты. Многие из этих людей сейчас полностью беззащитны перед угрозами. Если все узнают об истинном положении вещей…

– Верно. – АртЗмида опустила голову и закрыла глаза. – Как думаете, что произойдет, когда преступники по всему миру поймут, что кругом полно легкой добычи? Людей, которые не могут выйти из OASISa и защитить себя? – Она открыла глаза, словно закончила заглядывать в ближайшее будущее. – Полиция – та часть, которая не стала заложником, – не сумеет помочь всем. Вспыхнет такая волна криминала, что мало не покажется.

– Божечки, Арти, – прошептала Эйч. – Умеешь же ты успокоить.

– Нужно здраво понимать, что поставлено на карту, – ответила та, бросив взгляд на меня.

– Просто для ясности, – вмешался Фейсал, – ничего из этого не происходит – пока еще. Но мисс Кук права, это дело времени. Так что… чем скорее мы заставим Анорака освободить всех заложников невредимыми, тем больше жизней спасем.

«Да ладно, кэп!» – чуть не закричал я, но сдержался – с огромным трудом. Ситуация все больше накалялась, и меня начало охватывать отчаяние. Даже если нам с друзьями каким-то чудом удастся пережить это испытание, надежды спасти OASIS у меня почти не оставалось. Он уже начал самоуничтожаться, а я лишь беспомощно наблюдал…

– Нужно найти Ога, – внезапно объявила АртЗмида, поймав мой взгляд. – Только ему по силам остановить Анорака.

Я кивнул.

– Думаю, Ог собрал первые три осколка лишь для того, чтобы оставить нам собственные подсказки. Надеюсь, они приведут нас к нему.

Я отыскал скриншот со списком рекордов Ninja Princess и вывел на главный экран конференц-зала:

РАНГ	СЧЕТ	ИМЯ
1-й	550750	К.Р.Э.
2-й	365800	К.Р.А.

– Ог обогнал меня почти на двести тысяч очков. Вряд ли столько можно заработать, пройдя игру один раз. Сёто, как считаешь?

Тот на секунду задумался, затем кивнул.

– Он наверняка прошел игру целиком и повторил с начала.

– Я тоже так думаю. Но зачем ему понадобились дополнительные очки?

АртЗмида приблизилась к экрану, прищурив глаза.

– Чтобы оставить это конкретное число в топе рекордов, где ты обязательно его увидишь.

Я впился взглядом в шесть цифр, вновь и вновь прокручивая их в голове. Пять, пять, ноль, семь, пять, ноль. Нет, ничего на ум не шло… Я набрал цифры в дневнике Грааля, но не нашел ни единого совпадения. Они, похоже, не были и координатами. Я забил их в интернете: подавляющее большинство результатов – цены и артикулы товаров. Если номер 550750 и содержал какое-то секретное послание от Ога, расшифровать его мне не удавалось.

– Первые три цифры, – заговорила АртЗмида. – Разве это не часть твоего адреса?

Я озадаченно уставился на нее и покачал головой.

– Нет. Я живу на бульваре Монсальват, 2112.

Она ухмыльнулась.

– А какой был адрес дома, когда там жил Холлидэй? До того, как ты туда переехал и поменял его…

Я порылся в памяти и вскоре выудил верный адрес.

– Бэббитт-роуд, 550! – вскричал я. – БЭББИТТ! Прямо как фамилия братьев в «Человеке дождя». В исполнении Тома Круза и Дастина Хоффмана…

Я вывел на экран скриншоты.

– Эти двое неписей попались мне на Халцедонии. Чарли и Рэймонд Бэббитты. Они оба выстукивали послание на азбуке Морзе.

Затем я открыл карту своего района, Нью-Олбани, расположенного на северо-восточной окраине города, и увеличил изображение своего дома на Бэббитт-роуд, 550.

– Угадайте, кому принадлежит собственность в нескольких милях от меня? На Бэббитт-роуд, 750, на пересечении с улицей Морзе-роуд?

АртЗмида с круглыми глазами вскочила на ноги.

– Матерь божья! Старый дом Ога, верно? До женитьбы и переезда в Орегон?

Фейсал кивнул.

– Когда Gregarious Games набрали обороты и Холлидэй с Морроу стали мультимиллионерами, они купили особняки на Бэббитт-роуд, всего в нескольких милях друг от друга. Мистер Морроу переехал, когда женился, но так и не продал недвижимость. Уходя из GSS, он признался нам, что дом дорог его сердцу, поэтому он не хочет его продавать. Плюс, вдруг он ему понадобится. Дом пустует уже несколько десятилетий. Его охраняют роботы и обслуживают дроны – все они, вероятно, сейчас под контролем Анорака.

Я вывел на экран спутниковое изображение здания с высоты птичьего полета. Мы увидели только крышу особняка с гаражом и несколькими небольшими зданиями неподалеку, окруженными пустыми полями.

– Умно, ничего не скажешь. Я бы не додумался там искать.

Фейсал кивнул.

– Когда-то мы установили мистеру Морроу прямое оптоволоконное соединение с главным серверным центром OASISa. Оно предоставляет максимально быстрое подключение к симуляции. Как и в нынешнем поместье мистера Уоттса.

– Ладно, – сказала Эйч. – Допустим, Анорак с Сорренто держат Ога именно там. Как нам вызволить его оттуда живым?

– Предложим Анораку сделку. Свобода Ога в обмен на Сердце сирены. – Я повернулся к АртЗмиде. – Но, готов спорить, Ог оставил нам еще одну подсказку в Миддлтауне.

Я открыл меню и отправил сообщение Л0энгрин, попросив немедленно телепортироваться ко мне на Григериэс, затем велел Фейсалу дать Л0энгрин и остальным членам ее клана доступ к конференц-залу.

И минуты не прошло, как распахнулись двери, и в зал ступила Л0энгрин, за которой следовали Риццо, Укун, Лилит и Кастагир.

Все озирались с широко раскрытыми глазами. При виде меня, Эйч, Сёто и АртЗмиды их глаза округлились еще больше. Затем одновременно пятеро ребят упали на колени и склонили головы. Я велел им встать, и мы все поспешили им навстречу.

Вот так Великолепная пятерка познакомилась с Невеликолепной пятеркой при крайне неблагоприятных обстоятельствах.

0020

Аватар Л0энгрин, все еще в женском обличье, был одет в замысловатую футуристическую броню. Остальные из ее клана выглядели по-прежнему, только лучше вооружились. Когда я всех представил, а новоприбывшие взяли себя в руки, Ло рассказала о своих успехах. Чтобы сэкономить время, она позвала на помощь друзей, и пятерка начала проверять все двести пятьдесят пять версий Миддлтауна, одну за другой. Когда они заглянули почти на каждую, Укун наконец отыскал второй вариант города, где год изменился на восемьдесят девятый – тот самый, на котором побывал Ог. Затем Невеликолепная пятерка тщательно все изучила.

– Мы обнаружили нечто странное в подвале, – сообщила нам Ло. – Меняя календарь на стене, Ог также передвинул одну из видеокассет на полке рядом с телевизором – последний фильм Джона Белуши «Беспокойные соседи».

– Елки зеленые! – воскликнула Эйч. – Си, ты был прав!

Ло взглянула на нее, потом вновь на меня.

– Прав в чем? Что, черт возьми, происходит?

Я повернулся к друзьям.

– Нужно им рассказать. Если они будут нам помогать, то имеют право знать, что поставлено на карту.

Все, кроме Фейсала, согласно кивнули, но я пропустил его возражения мимо ушей и, развернувшись к Л0энгрин и ее клану, рассказал всю правду об Анораке, его «ослаблении» и настоящей причине, по которой никто не может выйти из OASISa. По сравнению с нами, они, казалось, неплохо восприняли новость о том, что их держат в заложниках: разумеется, побушевали и поскверносло вили, но никто не потерял голову от ужаса. Наконец они замолчали и уставились на меня в ожидании продолжения. Затем я рассказал, что Анорак также взял в заложники Ога и о наших попытках его найти.

– Ог оставлял нам подсказки о своем местонахождении в реальном мире. Судя по всему, Анорак держит Ога в его бывшем доме здесь, в Коламбусе, всего в нескольких милях от бывшего дома Холлидэя.

– Черт побери! – воскликнула Ло. – Так вот почему он вытащил ту видеокассету с «Соседями»!

Затем она открыла свое меню и принялась рыться в инвентаре.

– Мы также нашли старую папку с игровой кампанией Dungeons and Dragons. Вот только почерк не Ога…

– Холлидэя? – спросил Сёто. – Он хранил многие вещи для игры у Ога, поскольку его родители считали D&D происками сатаны и запрещали в нее играть.

– Это почерк Киры. И папка существует только в версии Миддлтауна восемьдесят девятого года.

Достав предмет из инвентаря, она показала нам потрепанную синюю папку-органайзер. Под обложку Кира просунула нарисованный от руки титульный лист, на котором ее каллиграфическим почерком было выведено название: «Квест “Семь осколков сердца сирены”». Ниже она нарисовала круг из шести голубых хрустальных осколков с седьмым в центре. А в самом низу стояла подпись: «Кира Андервуд».

– Руководство для приключенческого модуля, который Кира создала сама, – объяснила Л0энгрин. – Перед тем как уехала из Миддлтауна и вернулась в Лондон, чтобы закончить последний год в школе.

Мы с друзьями обменялись ошеломленными взглядами. Ло протянула папку мне, и я принял ее обеими руками. Потрясенно оглядев обложку, я вновь поднял глаза на Ло.

– Обалдеть! Возможно, в конечном итоге именно эти записи спасут нам всем жизнь. Спасибо, Ло!

– Пожалуйста, Си! – Она просияла от гордости.

Я разорвал застежку-липучку и раскрыл папку. Внутри тремя кольцами крепилась пачка листов – штук восемьдесят, – исписанных почерком Киры, а также десятки изображений подробных карт и иллюстраций.

– Любопытно, что место действия квеста по поиску Семи осколков – Хтония, так же как сеттинг для кампании Холлидэя.

Хтония – фэнтезийный мир, созданный Холлидэем для его школьной кампании Dungeons and Dragons – той самой, к которой присоединилась Кира, когда Ог пригласил ее поиграть. Холлидэй также использовал Хтонию для всех своих ранних приключенческих игр Anorak’s Quest. А спустя годы, создав OASIS, он спрограммировал ее полномасштабную симуляцию. Именно на этой планете находится замок Анорака.

– Приключение Киры состоит из семи различных квестов, – продолжила Ло. – По одному на каждый осколок. Кира разработала все задания, нарисовала карты для всех семи подземелий, а также добавила кучу потрясающих иллюстраций монстров и локаций. Реально круто! Насколько я поняла, Кира передала эту папку Холлидэю перед отъездом домой. На первой странице есть короткая записка, обращенная к нему: она просит поиграть в ее модуль с Огом и остальными ребятами из «Миддлтаунской гильдии искателей приключений», чтобы

объяснить, почему ее персонаж исчез из их D&D-кампании. По ее словам, она придумала это приключение, чтобы друзья чувствовали, будто она рядом – по крайней мере ее частичка – и не так сильно по ней скучали.

– В модуле появляется Леукосия? – спросила Эйч.

– В самом начале, – кивнула Ло. – Леукосию похищает злой колдун по имени Рэгм, который вводит ее в анабиоз и заключает в могущественный магический камень под названием Сердце сирены. Затем он разбивает камень на семь частей и прячет каждый кусочек в семи опасных, полных коварных ловушек подземельях, расположенных на семи континентах. Игрокам требуется собрать все семь осколков и объединить в Сердце сирены, чтобы воскресить Леукосию. После чего она дает им силу воскрешать и других людей. Вот, зацените…

Л0энгрин перелистнула папку ближе к концу, показывая символ Леукосии – заглавную букву «Л», образованную пересечением украшенного драгоценными камнями полуторного меча и красивой волшебной палочки с резьбой. Артефакты символизировали двойной класс Леукосии – маг и воин.

Мне уже доводилось видеть этот символ: среди рисунков Киры и в нескольких играх Anorak's Quest.

Кира была единственной художницей в «Миддлтаунской гильдии искателей приключений», и в качестве подарка своим новым друзьям она взяла на себя смелость разработать крутые символы персонажей для всех членов группы. Символы, которые позже стали известными, появившись в различных ролевых играх Gregarious Games. Кира разработала и знаменитый символ Анорака – каллиграфическую букву «А», которая украшала мантию Анорака и вход в его замок. Символ колдуна Великого-и-Могущественного Ога выглядел как буква «О» с маленькой «Г» в центре.

На всех рисунках и картинах Леукосии ее символ в виде буквы «Л» всегда мелькал где-то на одежде или доспехах персонажа. Из-за этого ее начали называть Лаверна. Выросшая в Великобритании Кира сперва не понимала, в чем дело, и ей объяснили, что так звали героиню из популярного американского сериала «Лаверна и Ширли», которая тоже всегда появлялась на экранах с вышитой на одежде буквой «Л».

Л0энгрин открыла другую страницу, исписанную мелким почерком, – она словно успела выучить модуль наизусть.

– Вот здесь написано, что когда они находят последний осколок, вновь появляется злой колдун Рэгм, которого требуется сразить, прежде чем соединить осколки. – Она широко улыбнулась, затем, словно спохватившись, наклонилась и

добавила: – Рэгм – это анаграмма имени Грэм, как звали жестокого отчима Киры. Наверняка вы и сами догадались.

Я покачал головой.

– Нет, мы понятия не имели. Спасибо, Ло. Ты здорово потрудилась!

АртЗмида и Эйч закивали и принялись ей хлопать, мы с Сёто поддержали. Ло слегка поклонилась, затем указала на друзей.

– Невеликолепная пятерка работала вместе. Прошу, одарите и их своей благодарностью.

Мы повернулись и также похлопали остальным ребятам. Но время поджимало, и мы вновь уткнулись в папку Киры, просматривая другие записи… Я не знал, что именно ищу, но не сомневался, что пойму, когда увижу.

В модуле Киры тайники первых четырех осколков сильно отличались от тех, с которыми столкнулись мы, как и задания. Однако, на удивление, я узнал многие из них, поскольку подобные им появлялись в Anorak's Quest II и III, двух ранних релизах Gregarious Games. Осознание этого меня поразило, ведь Кира значилась в них только художником, а не разработчиком.

Помнится, в своей автобиографии Ог не раз жаловался на сексистское поведение Холлидэя по отношению к Кире: тот всегда преуменьшал ее творческий вклад в их игры. Ог однажды рассказал в интервью: «Джим часто в шутку называл Киру Йоко, что приводило меня в бешенство: если уж сравнивать нас двоих с Ленноном и Маккартни, то Киру – с Джорджем Харрисоном. Она не разрушила Beatles, она была их частью! И без ее помощи мы бы не выпустили ни одного хита».

Однажды, в начале знакомства, мы с АртЗмидой впервые поссорились именно из-за этого. Она заявила, что Кира Морроу заслуживает место в одном ряду с Огом и Холлидэем, как одна из соавторов OASISa. Она сравнила ее с Розалиндой Франклин – женщиной, которая вместе с Уотсоном и Криком обнаружила двойную спираль структуры ДНК. Или с Кэтрин Джонсон, чьи вычисления помогли нам добраться до Луны. Или с бесчисленным множеством других женщин, чьи заслуги приуменьшали или откровенно замалчивали.

Тогда я напомнил АртЗмиде, что во время руководства Холлидэя GSS приняли политику равноправия, согласно которой компания обязалась нанимать одинаковое количество мужчин и женщин. Саманта заметила: это изменение продвинули Кира и Ог. Я сказал, что Холлидэй мог и отменить его, став единственным руководителем компании, но не отменил. Та же политика действовала по сей день. Однако Саманта лишь закатила глаза.

Теперь, годы спустя, я наконец-то понял, насколько она была права, а я вел себя подобно ослепленному фанатику, который отказывается видеть хоть что-то плохое в кумире. Как же изменились времена!

Я пролистал оставшиеся страницы папки в поисках чего-нибудь полезного. Ничто не привлекало моего внимания, пока я не дошел до последних страниц с описанием того, как игроки получают седьмой осколок:

«Собрав шесть осколков, игрокам следует принести их в Святилище сирены, которое находится на самой высокой вершине Зайзерийских гор на юге Хтонии. Если положить на алтарь шесть осколков, в руке сирены появится седьмой».

Прервав воркование двух пятерок, я показал отрывок друзьям.

– Во время конкурса каждый клочок этих гор тщательно изучили, – заметил Сёто. – Будь там Святилище Леукосии, его бы обнаружили.

– Может, он появится, только когда отыщутся шесть осколков? – предположила Ло.

АртЗмида, читавшая записи поверх моего плеча, спросила:

– Что произойдет после того, как игроки объединят все осколки?

Ло указала на абзац в середине последней страницы. Я прочитал его вслух:

– «Едва Семь осколков будут собраны, они сольются воедино в Сердце сирены – могущественный магический артефакт, способный пробудить Леукосию от анабиоза и вернуть к жизни». – Я оторвал взгляд от папки. – Все, больше тут ничего не сказано.

Не успели мы толком обработать ворох новой информации, Ло огорошила нас очередной поразительной новостью.

– Ну, а лучшее мы приберегли напоследок…

Она достала из инвентаря большой лист миллиметровой бумаги и развернула. На нем карандашом была нарисована тщательно продуманная карта подземелья, покрытая аккуратно выведенными условными знаками и описаниями комнат крайне мелким, крайне знакомым почерком.

– Она лежала в папке Киры. Но почерк не ее.

– Это почерк Ога! – одновременно вскричали АртЗмида и Эйч, опередив меня.

Ло кивнула.

– Согласно заметке внизу карты, она ведет к месту, где спрятан могущественный волшебный меч, известный как Разитель Задротов, который был «специально выкован на заре OASISa с единой целью – сразить могущественного волшебника Анорака,

ежели он когда-либо попадет под тлетворное влияние славы и примкнет ко злу». – Ло взглянула на меня. – Карту засунули под обложку папки, словно очень хотели, чтобы ее увидели.

– Етить-колотить, – выдохнула Эйч. – Думаешь, Ог в самом деле создал специальный меч для убийства Анорака?

Ло взволнованно закивала.

– Ага, так я и думаю! То есть… вполне возможно.

– Разитель Задротов? – повторил Сёто. – Ог назвал свой супермеч, убивающий Анорака, Разителем Задротов?

– Ага. И тут, в правом нижнем углу указана дата создания карты: первое апреля двадцать второго года – всего за несколько месяцев до того, как Ог ушел из Gregarious. – Она сложила карту пополам и перевернула, чтобы прочесть текст сверху. – Тут написано, что Разитель Задротов спрятан для сохранности в сокровищнице грозного дракона, расположенной в глубокой подземной пещере на засекреченном острове Фархелл в море Нилксор.

Она открыла перед собой трехмерную карту OASISa.

– Представьте себе, в OASISe есть маленькая планета под названием Фархелл. Ее координаты указаны в углу карты. Согласно исходным данным, планета создана в самом начале существования GSS.

– Фархелл? – повторил Сёто. – Никогда о ней не слышал.

– Я тоже, – кивнула Эйч.

– Потому что она засекречена, – напомнила Ло. – И находится в Нулевой зоне.

Это известие нас поразило. Нулевой зоной называли область за пределами двадцати семи секторов OASISa – бесконечное, процедурно сгенерированное виртуальное пространство, которое возникало, только когда в него залетал корабль с аватаром. То есть Нулевая зона постоянно расширялась. Холлидэй и Морроу специально спроектировали ее таким образом, на случай если все необъятные территории в двадцати семи секторах когда-нибудь займут, чтобы в симуляции осталось много свободного пространства в Нулевой зоне. Бесконечного пространства, если быть точным.

Я вылетал туда всего раз, просто для галочки. Раньше для детишек было своеобразной традицией отправляться на край симуляции на космическом корабле, а затем продолжить путь немного дальше и наблюдать за тем, как OASIS чуточку разрастается – для тебя одного. Помнится, когда я подлетал на своем крестокрыле к внешнему краю двадцати семи зон, то миновал плавающий на границе указатель: «OUT HERE, ON THE PERIMETER, THERE ARE NO STARS…»[42]

– Думаю, Ог действительно создал настоящий Разитель Задротов, – сказала Ло. – В OASISe, когда работал в GSS. Возможно, на всякий случай – если у их с Холлидэем непобедимых аватаров возникнут непримиримые разногласия.

Меня на мгновение охватил душевный подъем, а вслед за тем – глухая печаль. Да, оружию под силу справиться с Анораком, но насколько, должно быть, ужасно вел себя Холлидэй, что Ог почувствовал необходимость создать оружие против лучшего друга?

– Наверняка именно из-за этого Анорак взломал NPC, – сказал Сёто. – Чтобы забрать у высокоуровневых аватаров их предметы! Он хочет первым найти Разителя Задротов!

– Я думала, Анорак и Ог – всемогущие аватары, – заметила Эйч. – И непобедимые.

– Надпись на карте гласит, что Разитель Задротов – «единственное оружие, способное сразить того, кого нельзя сразить», – ответила Ло. – Также там сказано, что Великий-и-Могущественный Ог – единственный аватар, который может его использовать, из-за его «благородного происхождения».

– Божечки, – Сёто закатил глаза. – Что дальше? Крестражи будем искать?

– Отличная работа, Ло! – похвалила АртЗмида и повернулась ко мне. – Нам нужен этот меч!

– Вряд ли у нас сейчас есть время для побочных квестов, Арти, – возразила Эйч. – Пока есть возможность, надо найти три последних осколка!

Л0энгрин внезапно упала перед нами на одно колено. Затем махнула своему клану рукой, и они повторили за ней.

– Великолепная пятерка, – начала она, склонив голову. – Невеликолепная пятерка к вашим услугам. Прошу, позвольте нам добыть Разитель Задротов, пока вы заняты своим квестом. Обещаю, мы не подведем.

Она подняла взгляд, встречаясь с моим, и в нем отразилась стальная решимость. Я посмотрел на друзей, те одобрительно кивнули.

– Спасибо, Лоэнгрин. Великолепная пятерка с благодарностью принимает твое предложение.

Я протянул ей руку, и, поднявшись, Ло ее пожала. Остальные ребята тоже встали.

– Спасибо вам за помощь, – вновь поблагодарил я. – Если найдете меч…

– Вы хотели сказать, «когда» найдем меч, – поправила Ло.

– Прошу прощения. *Когда* найдете Разителя Задротов, немедленно телепортируйся ко мне, где бы я ни находился. Я

открою тебе доступ к моему местоположению.

Ло кивнула, потом внезапно обернулась в молодого Джеймса Спейдера, который ухмыльнулся, театрально отдал мне честь и отчеканил:

– Так точно, капитан!

Затем Ло щелкнула пальцами и телепортировалась вместе со своим кланом.

– Ого, – выдохнула Эйч, поворачиваясь ко мне. – Девчонка отпад!

– Ага, – АртЗмида покачала головой. – Даже не знаю, как тебе это удается, Си. У тебя талант заводить друзей намного круче себя.

– Все дело в моей скромности, мадам, – ответил я. – Это мое секретное оружие. А еще гладко выбритый подбородок.

Закатив глаза, АртЗмида рассмеялась, затем взглянула на Фейсала.

– Думаешь, меч сработает?

– Как знать? По словам наших инженеров, Анорак, по сути, ничем не отличается от других NPC, по крайней мере так его воспринимает система. Поэтому теоретически на него должны действовать те же правила и рабочие параметры: то есть его можно убить, если нанести большой урон.

– А если не получится? – спросил Сёто. – Просто отдадим ему осколки и будем надеяться, что он сдержит слово?

Когда я представил, как передаю Анораку Семь осколков, меня на мгновение замутило. Но внезапно возникла одна мыслишка…

Я вновь перечитал раздел в блокноте Киры, описывающий, как игрокам следует соединить Семь осколков. К концу чтения в голове наметились общие очертания плана, которым я поспешил поделиться с остальными. Они согласились, что он может сработать. Последующие несколько минут мы потратили на проработку деталей с Фейсалом, чтобы он передал инструкции нашим админам и службе безопасности, которая готовилась к операции по спасению Ога.

Едва мы закончили, АртЗмида вскочила на ноги и сказала Фейсалу:

– Передай Майлзу и его ребятам, что я уже выхожу из системы, и пусть не смеют выдвигаться без меня.

– Да, мэм. Но мы задействовали три мобильные группы, а также три звена беспилотников. Вам не обязательно самой рисковать, мисс Кук.

– Огден Морроу однажды спас наши жизни. Я сделаю все возможное, чтобы вернуть ему долг. – Она посмотрела на меня. –

Держись на связи. И удачи!

АртЗмида одарила меня очередной улыбкой и развернулась. Я вдруг осознал, что, при худшем развитии событий, мы с ней больше никогда не увидимся. Я положил руку ей на плечо, и, почувствовав прикосновение через тактильный костюм, она повернулась. Как всегда, выглядела она прекрасно.

– Эй, если вдруг что-то случится, – начал я, – хочу извиниться. За многое. Но главным образом за то, что не слушал тебя. Все это время ты была права, а я ошибался.

Она усмехнулась и положила ладонь на мою щеку. В последний раз Саманта так делала в реальном мире, во время наших недельных каникул в поместье Ога. Ровно тысячу сто пятьдесят три дня назад. Теперь же не настоящая рука Саманты касалась меня, однако я чувствовал прикосновение, и от него мое сердце забилось быстрее.

– Ты не перестаешь меня удивлять, Уоттс. Ты не совсем безнадежен.

Она поцеловала меня в лоб, затем отступила на несколько шагов, чтобы я не попал в зону действия заклинания.

– Удачи, ребята.

– И тебе удачи, Арти, – ответил я. – Береги себя, ладно?

АртЗмида напоследок кивнула всем нам, затем телепортировалась: ее аватар исчез в ливне сверкающей серебряной пыли. Я повернулся к Эйч и Сёто.

– Ребята, готовы?

Сёто кивнул и нервно поднял вверх большой палец. Эйч похрустела костяшками пальцев и ответила:

– В полной боевой готовности.

Я проверил таймер на своем меню: оставалось всего два часа и двадцать восемь минут. У Эйч и Сёто – минут на двадцать меньше. У Фейсала – всего два часа. При этом нам предстояло найти еще три осколка. Если и они спрятаны так же надежно, как предыдущие четыре, нас ждут большие неприятности.

– Пристегнитесь, ребятки, – с улыбкой сказала Эйч. – Мы отправляемся в Загробный мир! И приготовьтесь слушаться во всем меня, ладно?

Мы кивнули, затем все помахали Фейсалу на прощание. Эйч положила руки нам с Сёто на плечи. Прямо перед телепортацией в Загробный мир, она воскликнула:

– Oh no, let’s go![43]

0021

Когда наши аватары материализовались, а зрение прояснилось, мы обнаружили себя посреди длинного сводчатого тоннеля. Каждый клочок потолка и значительную часть пола покрывали граффити, посвященные Принсу Роджерсу Нельсону, нанесенные его фанатами за последние три десятилетия. Строчки его песен, инициалы внутри пронзенных стрелами сердец и тысячи посланий любви и преданности – все адресовано артисту и его творчеству. Тут и там мелькали цветастые, выведенные в разных стилях фразы, вроде: «Спасибо, Принс», «Мы тебя любим, Принс» и «Мы скучаем по тебе, Принс». Я также заметил несколько портретов музыканта, нарисованных рядом с годами жизни (7.06.1958–21.04.2016) и десятки тысяч изображений его нечитаемого символа.

Я заставил себя оторваться от граффити и оценить обстановку. Позади туннель заканчивался ярким полукругом ослепительно-белого света, а впереди виднелся полукруг сочной зелени, сразу за черной сетчатой оградой футов на десять.

Чтобы не сесть в лужу, показав всю глубину своего невежества в отношении жизни и творчества Принса, я вывел на экран перед собой его полную дискографию, фильмографию, биографию и хронологию карьеры, чтобы иметь возможность в любую секунду в них заглянуть. Также у меня работал плагин для распознавания изображений, который постоянно выводил в окошках по бокам информацию о моем окружении – прямо как у Терминатора.

Просматривая дискографию Принса, я заметил среди альбомов и фильмов одно название – «Мост граффити». Напустив на себя умный вид, будто действительно хоть что-то знаю об этом месте, я сказал:

– Это знаменитый мост граффити, который вдохновил его на создание одноименного альбома и фильма…

– А вот и нет, – возразила Эйч, положив руку мне на плечо. – Настоящий мост граффити находился в другом пригороде Миннеаполиса, в Иден-Прери, но в девяносто первом его снесли. Хотя на планете множество его копий. Но это – воссоздание перехода под дорогой от дома Принса. – Она с улыбкой огляделась. – Я прихожу сюда на каждый его день рождения. С него я в последний раз телепортировалась, к тому же это одна из площадок для прибытия в Загробный мир.

Я хотел было ответить, но Эйч уже кинулась к зеленому концу туннеля.

– Ну же, сюда! – бросила она через плечо.

Мы с Сёто поспешили за ней.

Выйдя из туннеля, я понял, что на самом деле он является водопропускной трубой, проходящей под четырехполосным автомобильным мостом через пересохшее русло реки. Над входом в туннель было выгравировано название «БУЛЛ-КРИК-РОУД».

Эйч резко свернула на проторенную тропинку, тянущуюся вдоль черного сетчатого забора слева, который, похоже, опоясывал всю лесную территорию. Местами к забору крепились записки, пурпурные цветы и ленты. По мере нашего продвижения их становилось все больше и больше.

Я запрокинул голову и оглядел весь небосвод. Время суток не поддавалось определению, поскольку небо в различных оттенках фиолетового заволокли быстро проплывавшие над нами подсвеченные тучи.

Наконец деревья по другую сторону забора начали редеть, и показалось белое овальное строение, возвышающееся над обширным полем зеленой травы. За ним находилось аналогичное здание, только значительно больше, которое выглядело так, словно его построили из кубов полированного мрамора. По всей территории стояли прожекторы, заливающие строение ослепительным, неземным светом.

Программа по распознаванию изображений сообщила, что мы приближаемся ко входу в Пейсли-парк – знаменитый дом и творческую мастерскую Принса. Вскоре мы наконец подошли к главным воротам из кованого железа, покрытого пурпурным хромом.

Не говоря ни слова, Эйч взялась за ворота; тут же сработала первая музмина – заиграла органная мелодия, как в церкви. Программа распознавания музыки подсказала название песни – Let’s Go Crazy. Она словно исходила откуда-то сверху, будто само небо являлось одним гигантским динамиком. Через мгновение послышался голос самого Пурпурного, прогремевший с неба, подобно гласу Всевышнего:

– Dearly beloved, we are gathered here today to get through this thing called «life»… But I’m here to tell you, there’s something else – the Afterworld![44]

Вслед за последними словами раздался оглушительный раскат грома, от которого у меня затряслись поджилки, а мгновение спустя небо прочертили пурпурные полосы. Затем кучевые облака разошлись, и за ними, высоко на востоке показалась луна в форме вишни (вместе с хвостиком).

Я взглянул в противоположном направлении и увидел на западе солнце, висевшее прямо над горизонтом. Едва я успел

задуматься, почему Загробный мир так спроектирован, как сам создатель объяснил, что это «мир бесконечного счастья, где всегда сияет солнце, днем или ночью».

Песня продолжала играть, и ворота Пейсли-парка начали открываться. Когда они полностью распахнулись, Эйч повернулась ко мне.

– Так, теперь все местные квесты активированы. Итак, давайте еще разок взглянем на Четвертый осколок…

Я достал осколок из инвентаря. Символ Принса по-прежнему был на своем месте, но, пока мы на него смотрели, по обеим сторонам появилось еще семь символов, а также заглавная буква «V».

Сперва я приял «V» за римскую цифру пять, обозначающую Пятый осколок. Но, проанализировав ее размер и расположение относительно других символов, решил, что она означает «Vs» – против.

Семь символов слева от «V» в той или иной степени походили на Символ любви Принса, а восьмой и последний существенно от них отличался и совсем ничего мне не говорил. Он напоминал схему электрона с семеркой, выходящей за его контур. Или же на циферблат старых аналоговых часов с большой и маленькой стрелками, показывающими примерно восемь тридцать пять.

Я поднял взгляд на Эйч. Ее улыбка исчезла, а глаза в ужасе округлились.

– Это не квест, Си, – проговорила она, посмотрев на меня. – Это гребаное самоубийство!

Вдруг раздался громкий звуковой сигнал, а прямо в воздухе рядом с Эйч появилась стеклянная банка с этикеткой, гласящей: «Банка ругательств».

Эйч мрачно на нее покосилась, затем, раздраженно фыркнув, бросила внутрь золотую монетку. Сосуд тут же испарился. Я решил не заострять внимание на инциденте и указал на осколок.

– Ты поняла, что означают эти символы?

Она глубоко вздохнула.

– Думаю, нам предстоит сразиться с Семеркой. – Она обвела пальцем семь символов слева, затем – схему электрона. – Объединив усилия с Оригинальной семеркой.

Мы с Сёто обменялись недоуменными взглядами, и Эйч

продолжила:

– Семерка – это семеро из NPC-воплощений Пурпурного на разных этапах его карьеры. Все они обладают божественными способностями.

– Ты уже сражалась с кем-то из них? – спросил Сёто без задней мысли.

– Естественно, нет! – оскорбилась Эйч. – Если напасть на любое воплощение Его королевского Хулиганства в Загробном мире, тебя ждут серьезные неприятности. А противостоять сразу семерым – чистое самоубийство. Стал бы ты взбираться на Олимп или отправился бы в Асгард, чтобы сразиться со всеми богами? Только нефаны – высокомерные туристы – предпринимали попытки пойти против Семерки, и всех до единого покарали за дерзость и высокомерие.

– Возможно, в том-то и дело, – сказал я. – Как ты и заметила, они не были настоящими фанатами Принса. Но ты-то его обожаешь и знаешь о нем и об этой планете все. Ну же, Эйч. Если нужно сразиться с Семеркой, где их найти?

Эйч на мгновение задумалась. Потом вздохнула и указала на южный горизонт.

– В пустыне, в семи милях к югу от города, стоит храм. Храм Семерки. В центре его двора находится арена. Ступив на нее, ты призовешь для сражения семь воплощений Принса со всего Загробного мира.

Неожиданно Эйч кинулась в ворота, поманив нас за собой.

– Ты куда? – крикнул я ей вслед. – Ты же сказала, что арена в пустыне за городом?

– Нам пока туда нельзя. Надо сперва подсобрать оружия. И бонусов. Примерно море бонусов…

– У меня в инвентаре куча всякого оружия, – заметил Сёто. – И у тебя тоже. Мы одолжим Парсифалю все, что ему потребуется.

Эйч покачала головой.

– Против Его королевского Хулиганства или одного из его семи воплощений обычное оружие неэффективно. Действует только местное акустическое, ударное и музыкальное. Семерка и ее приспешники сами вооружены смертоносным акустическим оружием, а некоторые – мощными артефактами, способными уничтожить любого аватара одним ударом. Поэтому, если хотим их победить, нужно подготовиться, понимаете? И как же меня бесит, что приходится транжирить драгоценные секунды на уговоры вместо того, чтобы вы просто доверились моим суждениям!

– Мы тебе доверяем, Эйч! – возразил я. – Веди нас!

Она нас повела к главному входу в Пейсли-парк, открыла

одну из стеклянных дверей. Внутри звучала веселая песенка Paisley Park.

– Нам сюда, – сказала Эйч. – И под «нами» я на самом деле подразумеваю тебя, Си. Это твой квест. Но я проведу тебя через него, шаг за шагом, ладно?

– Ладно, – ответил я, с опаской заглядывая внутрь.

Вдруг нога Эйч впечаталась прямехонько в поясницу моему аватару, и я влетел в дверной проем Пейсли-парка.

* * *

Едва мы миновали вестибюль, Эйч повела меня через лабиринт мраморных коридоров, таща и подталкивая. Сёто следовал за нами по пятам, пока мы носились от одной деревянной двери с резьбой до другой – на многих из них просматривались изображения луны либо звезды.

Мы промчались через вереницу комнат, обитых пурпурным бархатом; время от времени останавливались, и по команде Эйч я касался определенного предмета, чтобы открыть секретный ход, ведущий в очередную комнату, обитую пурпурным бархатом. Следуя ее указаниям, я отыскал части блока питания в форме Символа любви, которые, по словам Эйч, понадобятся нам для ремонта космического корабля, стоящего на крыше. К счастью, она уже знала, где и как достать все пять элементов.

Пока мы летели из Комнаты со свечами в Музыкальный клуб, из Будуара в Виртуальную видеозалу, на повторе звучала песня Interactive, которую, как объяснила Эйч, Принс написал специально для своей одноименной видеоигры по типу Myst, где требовалось собрать пять частей символа Принса, спрятанных по всему Пейсли-парку. Наш квест был воссозданием той игры.

Отыскав четыре элемента, мы пролетели по другому покрытому ковром коридору в большую комнату, заполненную музейными экспонатами: десятками нарядов и инструментов Принса, выставленными под стеклянными витринами. Эйч поспешила мимо них к противоположной стороне комнаты, ни на что не взглянув. Мы с Сёто следовали за ней.

Когда она распахнула двери в следующее помещение, внезапно что-то привлекло ее внимание: в дальнем углу, окруженный бархатным канатом, стоял пурпурный мотоцикл. Я коснулся иконки в своем меню, чтобы увеличить плакат на стене позади него: это был «хондаматик» восемьдесят первого года выпуска, на котором Принс ездил в фильме «Пурпурный дождь».

– Ждите здесь! – бросила Эйч и кинулась в сторону,

перепрыгивая через бархатные канаты. Я было решил, что она хочет запрыгнуть на мотоцикл и украсть его, но она неожиданно вытащила из инвентаря огромный зазубренный нож Рэмбо и пырнула колеса мотоцикла, затем проделала дыру в бензобаке. Когда Эйч вернулась к нам, я успел заметить в ее глазах слезы, прежде чем она их вытерла.

– Пришлось обезвредить «хондаматик», чтобы позже Принс Пурпурный Дождь не смог им воспользоваться. Как знать, вдруг именно это спасет наши задницы: он хотя бы не переедет Морриса. Этот мотоцикл – его ахиллесова пята!

– Какого Морриса? – спросили мы с Сёто, поспешив за ней.

Эйч что-то ответила, но из-за разделявшего нас расстояния и спешки мы не разобрали слов. Покинув музейную часть здания, мы прошли по еще одному ряду коридоров к другой двери, за которой находилась винтовая лестница, зависшая в бесконечной звездной пустоте. Она штопором устремлялась вниз, сквозь поле звезд, галактик и туманностей. Мы поднялись наверх, пока не достигли двери с табличкой «СТУДИЯ». Ступив внутрь, мы миновали просторную, обитую деревянными панелями аппаратурную комнату, заполненную гигантскими микшерными пультами и звукозаписывающим оборудованием, и вошли в главную студию. Обогнув пианино, Эйч кинулась к красной картине с изображением двух женщин и отодвинула ее в сторону. За картиной скрывался сейф. Эйч ввела комбинацию по памяти и открыла дверцу. Внутри лежала пятая и последняя часть Символа любви.

Когда все пять элементов соединились воедино, блок питания засиял.

Затем мы вернулись на сюрреалистическую винтовую лестницу и поднялись на самый верх, в большую куполообразную комнату. Как Эйч и обещала, в центре стоял огромный пурпурный космический корабль, напоминающий гигантский наперсток с несколькими капсулами по бокам. Эйч нажала кнопку снаружи, и в идеально гладком корпусе открылся вход. Втроем мы втиснулись в крошечную, обитую пурпурным бархатом кабину, и Эйч указала на углубление в форме Символа любви на панели управления, куда я немедля поместил наш блок питания. Панель засветилась, а под ногами загудел двигатель. В тот же момент куполообразный потолок распахнулся, как дольки апельсина, и втянулся, открыв звездное небо, заполненное пурпурными кучевыми облаками.

Эйч показала мне большой палец, затем схватила обтянутый бархатом штурвал и запустила корабль в небо. Покружив немного над Пейсли-парком, она направилась на восток, к далекому

силуэту Миннеаполиса на горизонте.

Эйч вывела на навигационный дисплей корабля карту Загробного мира. Планета, хоть и не овальная, все же вращалась как обычная – словно кулон с Символом любви, подвешенный на невидимой цепочке в виртуальном пространстве. По большей части поверхность покрывала сюрреалистическая, уменьшенная версия Миннеаполиса середины восьмидесятых, тут и там виднелись улицы и прочие локации Лос-Анджелеса, Парижа и некоторых других мест. На карте город делился на районы: Биг-Сити, Эротик-Сити, Кристалл-Сити, Биттаун и окраина. Эйч доставила нас прямиком в центр и посадила корабль посреди оживленного перекрестка, непосредственно перед отелем «Хантингтон».

Прежде чем выйти, Эйч достала блок питания в виде Символа любви и спрятала в свой инвентарь; корабль тут же заглох и погрузился во тьму.

Улица снаружи была забита неписью – пешеходами и мотоциклистами, многие сигналили и ругались на нас за оставленный посреди оживленного перекрестка огромный пурпурный НЛО. Не обращая на них внимания, Эйч направилась к большому, похожему на крепость черному зданию на противоположном углу улицы. Изогнутая вывеска над главным входом гласила: «ПЕРВАЯ АВЕНЮ».

Указав на дверь сбоку здания с небольшим навесом и вывеской «ВЫХОД НА СЕДЬМУЮ», Эйч велела ждать ее там, а сама побежала к главному входу в клуб, как Ланселот, штурмующий замок в одиночку.

Когда она нырнула внутрь, я включил на своем экране ее видеопоток. Эйч проталкивалась через танцпол, забитый сотнями неписей различных рас, вероисповеданий и социальных классов; подростки и взрослые, в ужасной толчее, отрывались по полной. Затем картинка задергалась и смазалась, и я не мог ничего толком разглядеть. Послышался шум, похожий на выстрелы из плазменной винтовки. Несколько мгновений спустя Эйч вылетела из здания, держа в руках белую гитару с золотыми регуляторами и колками на корпусе; прямо над золотыми звукоснимателями находился золотой Символ любви. То был один из самых прекрасных музыкальных инструментов, которые мне доводилось видеть.

– Бинго! – воскликнула Эйч, победно вскинув гитару над головой, затем добавила ее в свой инвентарь. – Она стреляет звуковыми разрядами, почти такими же мощными, как у Пурпурного Спешиал! Теперь осталось взять еще парочку штуковин, и можно выдвигаться на арену. Идемте! Нас ждет

прослушивание.

И она вновь пустилась в путь.

* * *

Мы пробежали по ярко освещенному неоновому туннелю, представляющему собой Седьмую улицу, через несколько кварталов свернули налево, на Хеннепин-авеню, затем принялись петлять по лабиринту пронумерованных улиц и темных переулков с кучами битых бутылок, сломанными пожарными лестницами и стольким количеством случайным образом сгенерированных горящих бочек, что и Donkey Kong[45] позавидовал бы.

Эйч поворачивала преднамеренно, четко выверенным образом – словно вводила код на сейфе. Она провела нас направо, на Южную Пятую улицу, налево, на Южную Вторую авеню, опять направо, на Южную Четвертую улицу, вновь налево, на Южную Третью авеню, и еще раз направо, на Южную Третью улицу.

Пока мы носились по этому лабиринту, я глянул в переулок и наконец заметил нечто знакомое – вероятно, потому что оно не было напрямую связано с Принсем. В переулке в своих декорациях тусовались персонажи из Break Street и Ghetto Blaster – двух (весьма) олдскульных хип-хоп видеоигр, в которые я играл в детстве, используя на своем старом ноутбуке эмулятор Commodore 64. Их превратили в фотореалистичные мини-квесты и закрепили в закоулках Загробного мира. Когда я спросил Эйч, что они здесь делают, она улыбнулась и пожала плечами.

– Никто не знает. Это чудная маленькая пасхалка, оставленная одним из основных разработчиков планеты.

– Думаешь, ее могла оставить Кира?

– Как знать?

Она резко ушла направо, в другой переулок – по виду более темный и зловещий, чем предыдущие. Эйч, вероятно, тоже так показалось, поскольку она достала и активировала тепловой детонатор. Затем вскинула руку, останавливая нас, и указала на банду неписей, которые вышли из тени нам навстречу. У всех на шее висели большие золотые распятия. Судя по именным тэгам над головами, их было десять, и они называли себя Последователями. Каждый держал по пулемету, и, не говоря ни слова, они привели их в действие. Мы с Сёто прыгнули за горящие бочки, но Эйч осталась стоять на месте: пули отскакивали от ее щита. Затем она небрежно бросила свой тепловой детонатор в самую гущу бандитов. Возникла яркая

вспышка света, и все десять Последователей превратились в пепел.

Эйч направилась вперед, разгоняя пепел рукой.

Выйдя из переулка, мы поддали газу, прошмыгивая, ныряя и перепрыгивая через толпу и сюрреалистический пейзаж, который казался коллажем из обложек альбомов Принса и его музыкальных клипов. Улицы были усеяны музыкальными площадками всех типов и размеров.

Подобно компетентному экскурсоводу, Эйч поведала нам, что все попадавшиеся на пути заведения – точные копии реальных клубов, концертных залов или стадионов, где когда-то выступал Принс. В любое из них можно зайти, сесть среди соответствующих времени неписей и посмотреть воссозданный концерт Принса – подробную симуляцию с полным погружением, основанную на старых фотографиях и архивных видео- и аудиозаписях.

Эйч советовала нам как-нибудь заценить выступление в Майами на Суперкубке XLI, проходившее во время ливня, а также концерт в канун Нового года в девяносто восьмом, когда все наконец-то могли веселиться так, будто на дворе девяносто девятый[46].

Мы также миновали копию Китайского театра Манна (теперь Граумана), где постоянно было двадцать четвертое июля восемьдесят четвертого года и на бесконечном повторе проходила премьера фильма «Пурпурный дождь». Мы увидели Пи-ви Германа на его крошечном «хот-роде», а всего в паре машин от него припарковался Принс Пурпурный Дождь собственной персоной; он вышел из пурпурного лимузина в сверкающем пурпурном смокинге и направился к красной ковровой дорожке, торжественно держа обеими руками пурпурную розу, а путь Великому расчищал его телохранитель – гигантский седобородый джентльмен с высветленным малеттом и в полосатом, как зебра, жилете.

Всего в нескольких шагах от Манна находилась копия павильона Дороти Чандлер, установленная на двадцать пятое марта восемьдесят пятого года, где постоянно проходила Пятьдесят седьмая церемония вручения премии «Оскар» – для желающих посмотреть на то, как Принс выходит на сцену (под руки с Венди Мелвойн и Лисой Коулман), чтобы получить свою статуэтку от Майкла Дугласа и Кэтлин Тернер.

Дальше по улице находился ночной клуб с неоновой вывеской «SUGAR WALLS», перед которым вышагивала взад и вперед NPC-реинкарнация Шины Истон. Когда мы ее заметили, сработала еще одна музмина – заиграла песня Принса U Got the Look. Мы с Эйч остановились, чтобы полюбоваться, как она

расхаживает, пританцовывая и исполняя под фонограмму свой хит восемьдесят седьмого года.

– Знаете, – заговорил Сёто, – при написании этой песни Принс явно сплагиатил старые рекламные ролики джинсов «Джордаш».

Рассмеявшись, он принялся напевать строчки из рекламы, используя голографические вертушки, которые достал из инвентаря.

– You've got the look! – пропел он. – You've got the look. The Jordache look![47]

Эйч ничего не ответила, а только отступила от него, потянув меня за собой. Мгновение спустя с неба низверглась мощная пурпурная молния и пронзила Сёто прямо в маковку, впечатав его в тротуар. Удар едва не обнулил его шкалу здоровья: она замигала красным, пока он не наложил на себя несколько исцеляющих заклинаний. Эйч подошла к другу и помогла подняться.

– Ведь я предупреждала, а? – укорила она. – Говорила же, не богохульствуй здесь против Пурпурного… Но разве ты меня послушал?

Сёто молча покачал головой, и я осознал, что он не может говорить: по-видимому, в наказание за богохульство в дополнение к удару молнии боги Загробного мира отключили звук его аватара. Мне стало жаль друга. С гарнитурой ОНИ удар молнии – не шутка: ощущения почти такие же, как от разряда электрошокером.

– Помните, сколько вы меня доставали, узнав, что я не люблю ужастики? – Эйч обвиняюще ткнула в нас пальцем. – А теперь, представьте себе, вы очутились в моей шкуре! Так что слушайте, олухи, и слушайте внимательно: не вздумайте прикалываться над Артистом. И вообще, лучше молчите и делайте только то, что я вам велю. Просто захлопните варежку и следуйте за мной по пятам. Усек, Ларри? – Она пристально смотрела на Сёто, пока тот не кивнул. Затем повернулась ко мне. – А ты, Кёрли?

– Да, Мо[48], – ответил я, отступая. – Мы тебя услышали. Веди же нас, О Мудрейшая…

Эйч пихнула меня в плечо, затем продолжила путь. Завернув за очередной угол, на Хеннепин-авеню, мы миновали крошечную сельскую школу с единственным классом. Она явно выделялась среди многолюдной улицы в центре Миннеаполиса. Заглянув в одно из окон, я увидел Принса, который танцевал с целым классом маппетов и пел о том, что на завтрак будут морские звезды и кофе. Одна из маленьких кукол, подпевавших Принсу, чрезвычайно походила на самого артиста.

Я хотел было спросить Эйч, будет ли один из семи Принсев, с которыми нам предстоит сразиться, маппетом, но передумал. Ей явно было не до шуток: лицо суровое и сосредоточенное, взгляд цепко обследует сюрреалистические улицы Загробного мира в поисках опасностей.

Мы миновали Художественный музей Готэма, в котором я признал декорации к фильму Тима Бёртона «Бэтмен» девяностого года. Принс написал к нему музыку – хотя бы об этом я знал о Принсе без подсказок интернета.

Повернув на Вашингтон-авеню на границе между центром города и Эротик-Сити, мы наткнулись на сверкающий, подобно Золотым воротам, ночной клуб со входом в форме губ. Мигающая розовая неоновая вывеска над ним гласила «A LOVE BIZARRE». Словно загипнотизированный, Сёто сделал несколько шагов к нему, но Эйч отдернула его назад, покачав головой.

– Ты женатый мужчина, Сёто. И у нас определенно нет времени сейчас туда заглядывать…

– Я и не собирался! – возразил Сёто, очевидно, вновь обретя дар речи.

Сама Эйч чуть не свернула себе шею, засмотревшись на непись Шейлы И в обтягивающем синем платье, которая вышла из клуба, неторопливо прошествовала к границе Эротик-Сити и поманила нас за собой.

На секунду показалось, что Эйч вот-вот поддастся ее чарам, но она встряхнулась и продолжила путь. Мы шли следом, пробираясь сквозь приближающуюся толпу неписей в ярких костюмах. Одна из них привлекла мое внимание: чернокожая девушка, поразительно похожая на Эйч при нашей первой встрече. Когда я указал подруге на ее NPC-двойника, она улыбнулась и кивнула.

– Это Бони Бойер. Она играла на клавишных как у Принса, так и у Шейлы И. Настоящая крутышка. Она вселила в меня надежду. Если девушка с ее внешностью сумела добиться выступлений с Принсом, то и у меня был шанс.

– И только взгляни, где ты теперь.

– Пытаюсь спасти свою шкуру в компьютерной симуляции, к которой добровольно подключила свой мозг?

– Нет же, глупышка! Я хотел сказать, что теперь и ты вдохновляешь людей.

На ее лице расплылась фирменная улыбка на все тридцать два.

– Я знаю, что ты хотел сказать, Си. Спасибо.

Она помолчала, затем затормозила и повернулась ко мне.

– Теперь я понимаю, что ты испытал там, на Халцедонии… –

Она окинула улицу рукой. – Музыка и фильмы Принса – все, что осталось от отца, когда он уехал. Ну, кроме меня. Зная, как он обожал Принса, я всегда думала, возможно, он отнесся бы спокойнее к моей ориентации. По крайней мере, не отказался бы от меня, как мама.

Я кивнул, но промолчал. Как и Сёто.

Примерно через год после победы в конкурсе Холлидэя я спросил Эйч, хотела бы она вновь связаться с матерью. Подруга поведала, что та уже с ней связывалась – едва только узнала, что ее отвергнутая дочь-лесбиянка стала одной из самых богатых и известных людей на планете. Очевидно, новость резко поменяла гомофобные взгляды женщины, и вскоре она заявилась на пороге дочери.

Эйч не пустила мать в дом. Она молча перевела ей миллион долларов, и, не успела Мари ее поблагодарить, как Эйч бросила в лицо матери ее собственные слова:

– Мне стыдно за твои решения в жизни. А теперь уходи. Я больше не хочу тебя видеть.

Затем она захлопнула дверь перед носом матери и велела охранникам не подпускать ее к дому.

– Знаешь, что по-настоящему отстойно, Си? – спросила Эйч, когда мы продолжили путь по Вашингтон-авеню.

– Что же?

– Под конец жизни, став свидетелем Иеговы, Принс выступил против гомосексуализма. Он верил, что Бог не одобряет однополые отношения, поэтому тоже отказывался их поддерживать. Представляешь, Си? – Она покачала головой. – На протяжении десятилетий он был иконой и примером для нескольких поколений подростков и взрослых, сомневающихся в своей сексуальной ориентации. Он говорил с нами через свои песни: «Я не женщина и не мужчина. Я – нечто такое, что вы никогда не поймете».

Ее голос оборвался, и она помолчала. Успокоившись, продолжила:

– И вот, одним прекрасным днем, Принс внезапно передумал и заявил: «Нет-нет, я ошибался. На самом деле вам стоит ненавидеть себя за сексуальную ориентацию, ведь Бог говорит, что грешно быть такими, какими Он сам вас создал»…

Она покачала головой.

– Глупости какие. С чего я переживаю, что какая-то древняя рок-звезда вдарилась в религию?

– Вовсе не глупости, Эйч, а вполне объяснимо, – возразил я. – Сначала тебя отвергла мама. А потом и Принс, который своего рода заменил тебе отца.

Она кивнула. Затем улыбнулась.

– А ты меня не отверг. Хотя я годами тебя разводила, притворяясь парнем.

– Разумеется, не отверг, – улыбнулся я. – Я ж тебя обожаю, ты мой лучший друг и моя вторая семья – единственная важная, разве нет?

Эйч кивнула и открыла рот, чтобы ответить, но резко остановилась.

– Живо туда! – Она указала на магазин секонд-хенда. – Ныряйте внутрь по-быстрому!

Вывеска над входом гласила: «MR. MCGEE'S FIVE-AND-DIME»[49]. Я подбежал и дернул за ручку, но дверь оказалась заперта.

– Нет, не туда! – крикнула Эйч. – Черный вход!

Мы с Сёто поспешили за ней к черному входу. Сдетонировала очередная музмина – Raspberry Beret[50]. Эйч открыла дверь с табличкой изнутри, гласящей: «Выход».

– Войти можно только отсюда, – объяснила Эйч, поторапливая нас жестом.

Я устало вздохнул и взглянул на свой таймер. Он показывал всего час и сорок четыре минуты.

– Без этого совсем никак, а? – спросил я.

– Да! – ответила Эйч, толкая меня в дверь. – Шевелись давай!

0022

Приобретение Малинового берета оказалось целым делом. Хорошо хоть Эйч объясняла мне каждый шаг (сперва попросить работу у владельца, мистера Макги, затем стоять за прилавком, считая ворон, пока начальник не бросит несколько раз, что ему не нравятся такие, как ты – «слишком нерасторопные»). Казалось, прошла целая вечность.

Выйдя из магазина, Эйч заставила меня натянуть Малиновый берет на голову.

– Чувиха, если ты надо мной прикалываешься, тебе мало не покажется, – проворчал я.

– Я поделилась с тобой ценнейшей, добытой потом и кровью информацией, и вот чем ты мне отплатил! Неблагодарный! – Эйч поправила мне берет по-щегольски набок и удовлетворенно кивнула.

Через несколько кварталов по Вашингтон-авеню мы заметили шикарный «шевроле-корвет» пятьдесят восьмого года выпуска, сияющий под яркими уличными фонарями – красно-белый кабриолет с открытым верхом и с ключами в замке зажигания. В отличие от остальных машин, припаркованных вдоль тротуара, «шевроле» стоял поперек, носом на дорогу.

– Ты ведешь, Си, – сказала Эйч. – Маленький Красный «Корвет» заводится только с Малиновым беретом.

Я прыгнул за руль, Эйч села на переднее сиденье, а Сёто пришлось довольствоваться задним. Двигатель «корвета» взревел, я отъехал от тротуара и влился в поток машин – преимущественно гоночных моделей либо лимузинов.

– Здесь выезжай на автостраду, – велела Эйч, указывая вперед. – Гони на всех парах.

Я повиновался – выехал на трассу и вдавил педаль газа в пол, разгоняясь до ста миль в час. Эйч включила радио, и заиграла Little Red Corvette[51]. Закончившись, песня началась заново – очевидно, радио ловило только ее. После нескольких повторов мы все уже подпевали припеву, пока внезапно Эйч не вырубила радио; на ее лице застыла гримаса отвращения.

– Обожди-ка секундочку. – Она развернулась к Сёто на заднем сиденье. – У меня слуховые галлюцинации, или ты только что пропел «Living correct»?

– Ну да, – кивнул Сёто. – Ведь так поется в песне, разве нет?

– Нет! Не так поется, Сёто! Песня называется Little Red Corvette!

Сёто нахмурился.

– Правда? – Затем пожал плечами. – Ну и ну! Песня полностью поменяла смысл.

– Э, Сёто? Приятель? Ты случаем не заметил, что мы сейчас сидим в маленьком красном «корвете»? И что по радио играет только одна песня – Little Red Corvette?

– Да ты вслушайся! Разве не похоже, что он поет «Living correct»? Один в один!

Эйч выжидающе уставилась на небо.

– Поверить не могу, что ты не схлопотал за такое молнией по башке. Ну да ладно, – пробормотала она.

Эйч то и дело указывала мне верное направление, пока мы не приехали к району Семи углов, недалеко от освещенного неоновыми огнями пересечения трех улиц – Вашингтон, Сидер и Девятнадцатой Авеню, все были вымощены красным кирпичом вместо асфальта.

Вопреки названию, я насчитал только четыре угла. На каждом стояло по музыкальному клубу с гигантскими неоновыми вывесками. На одном углу располагался клуб «Clinton's House», прямо через дорогу серо-голубая неоновая вывеска «Melody cool» висела на здании из серого камня с витражными окнами, что делало его больше похожим на церковь, нежели на ночной клуб. Через дорогу от него находилось заведение под названием «Glam Slam», на входе которого виднелся гигантский неоновый символ Марса.

Когда мы подъехали к другому маленькому клубу с большой неоновой вывеской «Baby Doe Bar», Эйч велела мне остановиться. Я припарковал машину, и мы выскочили на тротуар.

– Так, слушайте, – начала Эйч. – Аватары могут пройти здесь прослушивание в одну из местных групп, работающих в этих клубах. Если мы присоединимся к группе, то, когда мы выйдем на арену, она придет нам на помощь, ясно?

Сёто указал на листовку на ближайшем столбе, объявляющую прослушивание в группу под названием Dez Dickerson and the Modernaires. На фотографии изображался солист (Дэз, надо полагать) в бандане с японским флагом.

– Как насчет этих парней? По виду – крутые перцы.

Эйч закатила глаза.

– Гениальное предложение, Сёто! Ну кто как не Dez Dickerson and the Modernaires лучше всех справится с акустической битвой против величайшего музыканта в истории?! Принс бы дрожал от страха на своих шестидюймовых каблуках! – Эйч указала вперед. – У меня предложение еще лучше – давайте немного прогуляемся и пойдем на прослушивание в Apollonia 6!

– Давайте! – радостно ответил Сёто. – Если их шестеро, то

вместе нас будет девять! У нас будет численное превосходство над Семеркой Принсев!

Я открыл обложку альбома Apollonia 6 в окне браузера и показал Сёто: в тумане, перед кучей обелисков, в эффектных позах стояли три девушки в красивом нижнем белье. Одна из них, в сетчатых чулках, держала большого плюшевого мишку.

– Думаю, в Apollonia 6 всего три участницы, – заметил я. – Если не считать мишку.

Мы повернулись к Эйч за подтверждением, но она уже уходила от нас, качая головой, сокрушаясь из-за глубины нашего невежества. Мы с Сёто кинулись за ней следом… и врезались ей в спину, поскольку Эйч вдруг резко замерла. Едва оправившись от столкновения, мы поняли, почему она остановилась: прямо перед нами, преграждая путь, одетый в черную броню, стоял аватар Нолана Сорренто.

Человек, который убил мою тетю и кучу моих соседей в попытке убить меня, спокойно расхаживал по улице. Свободный, как птица.

– Бу! – крикнул он. Мы невольно вздрогнули, и он загоготал от восторга. Казалось, он на седьмом небе от счастья – крайне тревожный знак для нас.

– Ого, только взгляните на себя, ребятишки! – воскликнул Сорренто, отсмеявшись. – Лучшие из лучших снова в деле. Прямо как в старые добрые времена…

Он угрожающе шагнул к нам, однако мы не попятились.

– Детки, вам еще не надоело разгребать руины от ностальгии прошлого поколения? – Он раскинул руки. – Только оглянитесь! Весь OASIS – одно гигантское кладбище, населенное призраками икон поп-культуры ушедшей эпохи. Святилище сумасшедшего старика, воздвигнутое куче бесполезного дерьма.

– Зачем пожаловал, Сорренто? – спросил я. – Мы тут немного заняты.

– Анорак велел тебя проведать. Ты прожигаешь тучу времени на этой планете. А твоя подружка АртЗмида, похоже, тебя кинула. – Он довольно улыбнулся. – Неудивительно: в конце концов, если вы трое оплошаете, то умрете, а она останется единственной управляющей компанией…

Я сделал вид, будто его слова задели меня за живое: если они с Анораком поверят, будто Саманта нас кинула, то не станут разведывать, чем она в действительности занята.

– Короче, – продолжал Сорренто. – Анорак сейчас весь в делах, поэтому послал меня к тебе, чтобы напомнить: за каждым твоим шагом следят. Время на исходе. И крайний срок не подлежит обсуждению. – Он улыбнулся и добавил: – Так что не

отвлекайся от цели или готовься встретить свой конец.

На этих словах Сорренто телепортировался.

Еще мгновение мы смотрели на то место, где он стоял, затем, ничего не говоря, продолжили путь.

Эйч повела нас к следующему перекрестку, мы миновали копию «Мулен Руж» прямо рядом с заведением под названием «Ambulance Bar». Впереди, в куче ночных клубов, я заметил зал игровых автоматов с вывеской «Coin Castle». Из окон удалось разглядеть, что там не было ничего, кроме пурпурных пинбол-машин и аркадных видеоигр. Возникла слабая надежда, что именно туда направляется Эйч, однако она пробежала мимо входа в «Coin Castle» и остановилась лишь у большого ночного клуба на следующем углу. Над входом висела неоновая вывеска с жгуче-огненными буквами, складывающимися в название «PANDEMONIUM». Наверху висели крупные часы, подписанные как «ВРЕМЯ» – это показалось мне чудны́м: все равно что писать «ДАТА» над календарем.

Вход в клуб охранял все тот же крупный светловолосый бородач в зеброподобной жилетке, которого мы видели вместе с Принсем Пурпурный Дождь в Китайском театре Манна. Он загородил нам проход и скрестил гигантские ручищи на груди, похожей на ствол столетнего дуба.

– Как делишки, Большая Цыпа? – обратилась к нему Эйч как к старому другу.

Большая Цыпа сдвинул солнцезащитные очки на кончик носа и одарил ее злобным взглядом.

– Пароль? – проговорил он на удивление добрым голосом.

Эйч приложила ладонь к уху, повернула к нему и спросила:

– Какой?

Большая Цыпа удовлетворенно кивнул, дружелюбно улыбнулся и отошел в сторону. Обменявшись с Сёто озадаченными взглядами, мы последовали за Эйч внутрь.

Едва переступив порог, я словно попал на вечеринку хиппи на девятом кругу дантовского ада. Красноватое освещение, и везде, куда ни глянь, горело пламя: зажженные свечи на каждом столе, факелы на стенах и балконных перилах и десятки пылающих каминов, наверху и внизу. Тем не менее жарко в клубе не было. И кругом сновали счастливые неписи – привлекательные, разряженные люди, которые болтали, выпивали, курили, танцевали и пытались друг друга соблазнить.

– Джентльмены, прошу, не забывайте – вам не остановить Revolution, если у вас нет The Time, – заявила Эйч, указывая на сцену внутри огненного кольца. – Псы бродят сворами по семь!

Сцена пустовала, если не считать большой ударной

установки. На главном барабане виднелся знакомый нам символ – семерка внутри окружности с маленьким кружочком…

Я достал Четвертый осколок и взглянул на него еще разок. Рисунок на барабане соответствовал восьмому и последнему символу, стоящему после буквы «V».

– Эйч! Символы совпадают!

Она кивнула.

– Это логотип группы Original 7ven[52]. Но позже они сменили название, по той же причине, по которой Принс сменил свое – какая-то байда с контрактом. Они по-прежнему гораздо более известны под своим первоначальным именем…

Внезапно толпа вокруг разразилась аплодисментами, заглушив ее голос.

Мы оглянулись и увидели семерых мужчин, по очереди взбегавших на сцену. Вся Семерка щеголяла в стильных костюмах. Четверо несли инструменты, а один – большое зеркало.

Они показались мне смутно знакомыми. Затем к микрофону подскочил клубный диджей – тоже очень знакомый, – чтобы представить музыкантов.

– Дамы и господа, прошу, приветствуйте… первоначальных участников величайшей группы в мире… Morris Day and the Time!

Наконец я вспомнил, откуда их знаю – по камео в конце фильма «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар». А диджей – NPC Джейсона Мьюза, вероятно, вставленный сюда прямиком из планеты Эскьюниверс[53] в Шестнадцатом секторе.

Вокалист группы Моррис Дэй подождал, когда толпа успокоится, и схватил микрофон.

– Всем добро пожаловать в Pandemonium! Настал долгожданный вечер. Народ, мы проводим прослушивание! Мы хотим пополнить наш список новыми танцорами для предстоящего тура. Так что если вы считаете себя способным, не упустите шанс!

– Так, ладно, – сказала Эйч. – Приготовьтесь! И не напортачьте, лады?

– Напортачить? – спросил я. – Что нам нужно делать? Эйч?!

Покачав головой, она начала отдаляться от меня, пританцовывая. На ее лице расплылась широкая улыбка, когда The Time запели «The Bird» – их танцевальный хит восемьдесят четвертого года.

– Все готовы? – спросил Моррис со сцены. – Отлично! Кто хочет пройти прослушивание? У вас десять секунд, чтобы забраться на танцпол! Десять! Девять! Восемь! Семь…

Продолжая вытанцовывать по направлению к танцполу, Эйч поманила нас за собой. Мгновение спустя Моррис Дэй издал

оглушительное «Кря-я-як!» и песня перешла в активную фазу.

И тут я увидел на своем экране опускающиеся сверху стрелки, которые соответствовали стрелкам, загорающимся на полу прямо у меня под ногами, как в гигантской игре Dance Dance Revolution. Сёто тоже их увидел, и мы восторженно закричали:

– DDR! – И принялись танцевать по стрелкам.

Эйч присоединилась к нам, и мы выплясывали бок о бок, идеально синхронно прыгая по танцполу.

Нам удалось продержаться до самого конца песни.

Затем Моррис вызвал нас на сцену и объявил, что мы с честью прошли испытание.

– Скажите: «Клянусь в верности The Time»! – крикнул он. – Можете поклясться?

Мы послушно подняли правую руку и поклялись в верности группе. Затем Эйч что-то прошептала Моррису на ухо – нечто похожее на «малыш». Что бы это ни было, выражение его лица изменилось, и он вылетел со сцены, жестом позвав за собой остальных членов группы – включая нас троих.

– Сработало! – воскликнула Эйч. – Они согласились сразиться за нас. Погнали!

Мы вернулись в наш Маленький Красный «Корвет» и помчали на юг по Алфавитной улице. Morris Day and The Time следовали за нами в гастрольном автобусе с логотипом Original 7ven.

В нескольких милях от городской черты пейзаж вокруг резко изменился, и дорога привела в пустыню, которая простиралась во всех направлениях до самого горизонта. Каждые семь секунд длинные пурпурные молнии ударяли в песок, раскаляя и расплавляя его в странные колоннообразные фигуры, которые усеивали бесплодный пейзаж, подобно часовым.

Позже впереди, недалеко от шоссе, показалась небольшая одинокая пирамида, похожая на странный придорожный аттракцион.

Когда мы до нее добрались, Эйч велела мне остановиться, затем жестом показала автобусу позади нас сделать то же самое. После чего, скомандовав нам всем ждать на месте, она умчалась. Сидя в «корвете», я наблюдал за тем, как подруга побежала по песку к одному углу пирамиды без видимого входа. С помощью своего меню я максимально увеличил изображение и увидел, как Эйч водит пальцами по огромному камню у основания пирамиды, затем наклоняется и сдувает слой песка с крошечного клочка, обнажив несколько рядов иероглифов. Она принялась нажимать на них в определенной последовательности, как на кнопки. Послышался громкий скрежет: массивный камень у основания отодвинулся в сторону, открывая потайной вход. Эйч юркнула

внутрь.

Минуту спустя она вынырнула с широкой улыбкой на лице. Когда она запрыгнула обратно в машину, я увидел в ее руках три золотые цепочки с золотыми кулонами в форме различных элементов Символа любви. Цепочку с кругом она дала мне, с рогом – Сёто, а себе на шею повесила ту, что с символом андрогинности.

– Так, – выдохнула она. – Теперь у нас есть и Три Золотые Цепочки. Думаю, мы готовы настолько, насколько вообще возможно. Вперед, навстречу опасности, парни!

Я вырулил обратно на дорогу, гастрольный автобус пристроился за мной, взревел мотор, и мы помчали к темному, подсвеченному пурпуром горизонту.

Мгновение спустя пустыня осталась позади, и мы очутились в странной, потусторонней пурпурной местности с пурпурным горным хребтом вдалеке и темно-пурпурным небом над головой, которое заволокли темно-пурпурные тучи с ярко-пурпурными молниями, мелькавшими тут и там. Я поднял крышу нашего Маленького Красного «Корвета» за секунду до того, как по крыше, капоту и дороге в джазовом ритме забарабанили крупные капли пурпурного дождя.

Мой взгляд поймал поблескивание далеко впереди, и вскоре я различил сооружение, похожее на величественный храм. Приблизившись, мы увидели, что у него семь шпилей, устремленных к пурпурному небу, каждый увенчан луковичным куполом. Почти все шпили были обернуты голубыми неоновыми полосками, а один – самый высокий, в центре – был увенчан золотым чатри.

Наконец мы заехали в тупик – парковку здания в форме Символа любви с зеркальной поверхностью из черного вулканического стекла. Пока мы в восхищении глазели на гигантское сооружение, за нами припарковался гастрольный автобус и из него вышли Моррис Дэй и остальные участники Original 7ven. Никто не проронил ни слова: они просто ждали, и выглядели при этом нереально круто. Джером подошел к Моррису и стряхнул несуществующие пылинки с его плеч. На лицах остальных участников группы застыло мрачное выражение, словно они готовились к войне.

Эйч подвела нас к инкрустированным драгоценными камнями воротам из, казалось, чистого золота. Они были широко распахнуты, будто приглашали нас войти. За ними располагался большой двор, который утыкался в ступени храма. Вокруг простиралось бесконечное поле пурпурных цветов, уходящее за горизонт.

Я мельком увидел несколько темных кошачьих силуэтов, крадущихся по периметру двора – пантеры или леопарды. Они внезапно остановились и взглянули на нас своими светящимися пурпурными глазами.

– Итак, полагаю, это и есть арена? – спросил Сёто.

Эйч кивнула и раскинула руки.

– Dream, if you can, a courtyard, An ocean of violets in bloom… [54] – пропела она строчки из песни When doves cry.

Сёто ухмыльнулся и похрустел костяшками пальцев.

– Ладно, к бою.

Он зашагал ко входу в храм, но Эйч схватила его за руку и оттащила.

– Еще рано! Едва мы переступим этот порог, разверзнется ад. Надо сперва подготовиться.

Открыв инвентарь, она достала Облачную гитару, которую раздобыла на Первой Авеню и перевернула ее: в задней части виднелось углубление в форме Символа любви, точно такое же, как в кабине нашего НЛО. Затем Эйч достала светящийся пурпурный блок питания и поместила в углубление – он вписался идеально, как влитой. Вновь перевернув гитару, Эйч нажала маленькую кнопку включения в форме Символа любви прямо под мостиком. Послышался низкий гармонический гул, который нарастал, а струны, метки ладов и звукосниматели начали светиться и потрескивать пурпурными искрами.

– Ты вроде упоминал, что берешь уроки игры на реальной гитаре? – спросила у меня подруга.

– Ага, – протянул я, уставившись на инструмент в ее руках.

– И как, получается?

Я передернул плечами и сжал руки в кулаки, чтобы они не дрожали.

– Ну, до Ингви Мальмстина мне далеко. Я пока только учусь.

– Школа закончилась, Ингви. – Эйч вручила мне Облачную гитару. – Долг зовет.

Вспомнив, как Сёто подарил мне меч своего поверженного брата, я почтительно протянул обе руки и слегка опустил голову, принимая инструмент.

– Облачная гитара – артефакт Загробного мира, – объяснила Эйч. – Его самые мощные акустические атаки активируются, только если владелец действительно умеет играть на гитаре и в состоянии правильно нажимать на последовательность аккордов. Приемчики из Guitar Hero на Megadon не прокатят. Тут все должно быть по-серьезному.

– Ясно, – ответил я. – Спасибо, Эйч.

– Открой описание предмета. Прямо сейчас. Прежде чем мы

перейдем к делу, запомни все специальные атакующие фишки и пауэр-аккорды. Гитара – из тех немногих оружий, которые воздействуют на все семь версий Пурпурного. Но она перегреется и рванет, когда ты используешь ее, чтобы устранить какого-нибудь Принса. Так что постарайся сперва уничтожить как можно больше его помощников, прежде чем нападать на одного из Семерки, ладно?

– У него и помощники есть? – спросил Сёто. – Кто?

– Группы на подпевках. На планете существуют десятки NPC воплощений Принса, изображающих его на различных этапах карьеры. У некоторых из них нет помощников – например, у ПротоПринса, поскольку он сам играл на всех инструментах для своих первых двух альбомов. Но если появится Принс Мост Граффити, ему будут помогать New Power Generation. Они знатно тебя уделают, дружище. Но больше всего нужно остерегаться Принса Третьего Глаза, поскольку он стреляет ударными вспышками звукового просветления из своего третьего глаза, и при этом его поддерживают 3RDEYEGIRL. А если столкнемся с Принсем Пурпурный Дождь с его подпевкой в лице Revolution? Вероятно, нам крышка: их практически невозможно остановить, особенно здесь, на их территории.

– Но за нас The Time, – напомнил я, оглядываясь на наших помощников. – Они выглядят устрашающе.

– Верно. Принс создал их группу, но они оказались настолько талантливы, что эволюционировали и вышли из-под его контроля. Тем не менее они нас не спасут, Си. Если сильно повезет, парни помогут нам уничтожить Принса Мост Граффити и его New Power Generation, и быть может, еще ПротоПринса, но остальных… – Эйч покачала головой. – Без вариантов. Чтобы пережить эту битву нужно молиться о чуде. Я вовсе не нагнетаю, просто выкладываю все как на духу.

– Круто! – Я похлопал подругу по спине. – Ты прям вселила в меня уверенность. Спасибо, Эйч!

Она повернулась к Сёто.

– Ну, а как насчет тебя, Living Correct? Играешь на каких-нибудь музыкальных инструментах? Помимо свистка, разумеется?

Сёто ответил ей хмурым взглядом и покачал головой. Вздохнув, Эйч достала из инвентаря бубен и бросила ему.

– Старайся изо всех сил.

– А сама ты на чем играешь? – обиженно спросил Сёто.

– Обо мне не беспокойся. Я пою. – Она взглянула на меня. – Готов, Си?

Я кивнул и поднял большой палец, она ответила тем же,

затем глубоко вздохнула и повела нас вперед, через распахнутые ворота арены, с подмогой в виде семи первоначальных участников группы Morris Day and the Time.

0023

Когда все десять членов нашей компании прошли через ворота, заиграла песня Thieves in the Temple[55], и откуда ни возьмись начал наползать плотный красный туман, который закружился у наших ног и вскоре покрыл всю поверхность двора. Эйч вывела нас в центр арены и жестом велела остановиться.

– На какое-то время Три Золотые Цепочки их сдержат! – крикнула она нам с Сёто. – Надо по полной воспользоваться форой и максимально им навалять, ясно?

Не успели мы ответить, как раздался оглушительный раскат грома, небо над нами прочертили пурпурные молнии.

– Приготовьтесь к битве! – крикнула Эйч всем нам. – Сейчас из разных частей Загробного мира сюда телепортируется Семерка.

Затем Эйч бросила мне фразу, которую повторяла каждый раз, когда мы попадали в, казалось бы, безнадежное положение:

– Было приятно с вами поработать, доктор Венкман.

Раньше фраза меня веселила, но теперь прозвучала трагично.

– Увидимся по ту сторону, Рэй, – отчеканил я, вцепившись в гриф Облачной гитары, как в протонную пушку.

Тут вокруг нас из клубящегося красного тумана начали выступать семь больших стеклянных цилиндров с металлическими колпачками сверху и снизу, походившие на гигантские электрические предохранители. А внутри неподвижно стояли различные воплощения Его Королевского Хулиганства – с разными прическами и в разных нарядах, очевидно, представляя разные этапы карьеры Принса.

Не давая нам возможность хорошенько их рассмотреть, все семь Принсев одновременно вышли из открывшихся капсул на арену. В то же мгновение по всей округе на оглушительной громкости разнесся угрожающий гитарный рифф из When Doves Cry. Когда через несколько секунд вступили барабаны, Принсы синхронно подняли руки над головой и начали медленно подниматься в воздух. Я вытянул шею: они зависли над нами, прожигая нас суровым взглядом, подобно семи разгневанным криптонским богам, которые готовятся устроить взбучку в смолвильском стиле.

Зрелище воистину ужасающее.

– Не смотрите им прямо в глаза! – донесся до меня крик Эйч. – Ни одному из них, ясно?

Я тут же отвел взгляд и заметил, как Сёто сделал то же самое.

– Я же не говорила вообще на них не смотреть! – опять

крикнула Эйч. – Просто, если пялиться в глаза, они озвереют.

Кивнув, я вновь поднял голову: продолжая сверлить нас взглядом, Принсы начали кружить.

Пока что самым устрашающим мне казался Принс Пурпурный Дождь – в мерцающих зеркальных очках, белой рубашке с поднятым воротником, красных брюках и сияющем пурпурном плаще с шипами на левом плече. Отчего-то он выглядел самым сердитым из всей Семерки. Он также был первым заговорившим.

– Вот они! – указав на нас пальцем, крикнул он громогласным голосом, эхом разнесшимся по всей арене. – Эти еретики, которые вломились в наш дом, испортили наш мотоцикл и украли наш космический корабль! А теперь они посмели осквернить территорию нашего храма!

Остальные шесть воплощений в унисон ахнули, затем нахмурили брови и обменялись оскорбленными до глубины души взглядами. После чего, словно по телепатической договоренности, они напали.

Первым к нам кинулся Принс Пурпурный Дождь: его сверкающий пурпурный плащ развевался позади, подобно ангельским крыльям. Он ударил по струнам своей сияющей гитары H. S. Anderson Mad Cat, извлекая оглушительные раскаты звукового фанка, которые превратились в пурпурные шаровые молнии, взрывавшиеся при соприкосновении. Я принял несколько на себя: к счастью, Золотая цепочка сделала свое дело и уберегла меня от повреждений.

Затем, с громким «бум», Принс Пурпурный Дождь вновь взметнулся над нами, вскинул руки и закричал своим раскатистым голосом:

– Величие! Божество!

Из-за его спины вылетели два голубя, зависли над его головой, затем открыли клювы и принялись атаковать нас пронзительными криками.

Когда Принс Пурпурный Дождь и его боевые голуби завершили свою бомбардировку, вниз спустился Принс Облачный Костюм в небесно-голубом наряде, покрытом белыми облаками. Оказалось, он обладал способностью делать свой костюм невидимым и менять фазы, благодаря чему становился неуязвимым.

У меня сложилось впечатление, что Принс Облачный Костюм точит на меня зуб: он сосредоточил на мне все свои вокальные атаки. И только через несколько минут спустя до меня дошло: именно его гитару я держал в руках, и, очевидно, он хотел ее вернуть. Он пел песню восемьдесят четвертого года под названием I Would Die 4 U, но слегка изменил слова припева и

вместо «Я за тебя умру» пел: «Ты умрешь за меня, да! Так и будет!» Каждый стремительный аккорд, который он наигрывал на своем Mad Cat, выпускал в меня звуковой заряд.

Следующего в паровозике Принсов Эйч назвала Принс ГеттОфф[56]. Он был одет в облегающий желтый кружевной костюм с двумя вырезанными кругами, обнажавшими голые ягодицы. К счастью, чтобы наносить звуковые атаки, он пользовался не ими, а желтой гитарой – идентичной моей, за исключением цвета.

При виде следующего Принса, я было подумал, что у меня галлюцинации. Эйч назвала его Близнецами, а Сёто – Патимэн. Программа распознавания изображений предложила Принс Бэттанец. Мне он напомнил злодея Двуликого, только левая половина его лица выглядела как Бэтмен, а правая – как зеленоволосый Джокер. Одной рукой он пошвырял в нас шуточные бомбы, а другой – бэтаранги, затем вновь взлетел вверх, уклоняясь от наших ответных атак.

Даже не знаю, как правильно назвать следующего Принса, но мысленно я дал ему кличку Принс Микрофонный Пистолет. На нем был полностью черный костюм, черная повязка на голове и огромные солнцезащитные очки. В черных кожаных кобурах на бедрах у него висели два золотых пистолета со старинными микрофонами на дуле, которые обрушивали на нас град звуковых фанковых волн. Выпустив залп, Микрофонный Пистолет сдул дым, поднимавшийся из каждого ствола, затем спрятал их обратно в кобуру и вновь взлетел в небо.

Следующее воплощение напугало меня до чертиков – Принс Третий Глаз с огромным афро и в солнцезащитных очках с тремя линзами. Третья линза, расположенная поверх переносицы, стреляла разрушительным лучом звукового просветления, испепелявшим все на своем пути.

Едва Принс Третий Глаз закончил атаку, вниз спикировал Принс Пурпурный Дождь уже на второй заход, хотя первый завершил всего несколько секунд назад. Мне, между тем, не удалось увернуться ни от одного нападения, а моя Золотая цепочка не продержится вечно. Меня словно ледяной водой окатило, и я с ужасом осознал, насколько мы на самом деле уступаем Принсам.

Седьмое и последнее воплощение, Принс Сетчатая Маска, единственный нас не атаковал: без видимого оружия, он парил над нами, молчаливый и неподвижный, наблюдая за разворачивающимся внизу побоищем с бесстрастным выражением лица (насколько можно было судить через маску на глазах).

Наконец взяв себя в руки, я открыл ответный огонь из своей

Облачной гитары и нанес два прямых удара по Принсу Облачный Костюм. Казалось, они значительно его ослабили, он прервал свою атаку и просто завис в воздухе вместе с Принсем Сетчатая Маска.

Тем временем Эйч открыла на своем экране заклинание активации помощников, повернулась к Моррису и группе и принялась читать его вслух, начиная каждую строку щелчком пальцев.

Щелк!

– Yo, Stella! If you think I'm afraid of you…

Щелк!

– Grace, if you so much as think I can't do the do…

Щелк!

– Girl, if you dream I came to jerk around, you better wake up…

Щелк!

– …and release it![57]

Едва она договорила последние слова заклинания, Morris Day and the Time приступили к делу, запев песню из саундтрека к фильму «Мост граффити».

Наш фронтмен, Моррис Дэй, шагнул вперед, в его руке появился микрофон. Он поднес его к губам, склонил голову к семи противникам и заговорил:

– В чем твоя главная проблема?

Тут же его глаза приобрели темно-красный оттенок, а на голове выросли дьявольские рога, из которых вылетели красные молнии и отразили атаки фиолетовых молний сверху.

Затем он начал свою атаку: издал оглушительный птичий полусмех-полукрик «Кря-я-як!», который вызвал звуковую волну, одновременно ранившую все семь воплощений.

Однако еще более угрожающим Морриса делал его правая рука Джером Бентон, он же Зеркальный человек, который носил с собой большое зеркало в золотой раме и с его помощью создавал несколько зеркальных клонов Морриса, и те в свою очередь тоже начали кряк-атаку.

В бой вступили и остальные участники Original 7ven. Джимми Джем и Монте Мойр играли на красных модифицированных клавитарах Roland AXIS-1, с каждым аккордом выпуская из грифа фанковые взрывные волны. Джесси Джонсон стрелял акустическими молниями из звукоснимателей своей гитары Fender Voodoo Stratocaster, а Терри Льюис – из бас-гитары, в то время как Джеллибин Джонсон позади них палил в небо красными молниями из своих барабанных палочек, орудуя ими как волшебными. Параллельно все участники группы выпускали смертоносный заряд звуковой энергии прямо изо рта, просто

выкрикивая слово «Йоу!» раз за разом.

В промежутке между кряк-атаками Моррис выпускал столь же мощные словесные атаки. И отчего-то, когда остальные повторяли его реплики, казалось, сила ударов увеличивалась, и они наносили еще больший ущерб.

Моррис кричал:

– Я тебе не по зубам, малыш! Сосунок еще!

И его парни ему вторили:

– Сосунок еще!

Morris Day and the Time представляли собой воистину устрашающее зрелище. Однако они не сумели спасти ни себя, ни нас. Потому что Принсы тоже призвали своих помощников.

Принс Пурпурный Дождь призвал группу Revolution – все в королевских нарядах со стоячими воротниками, как у него.

Принс Микрофонный Пистолет призвал New Power Generation, которая состояла из целой толпы, вооруженной до зубов всевозможными инструментами.

А затем Принс Третий Глаз призвал 3RDEYEGIRL (согласно моему плагину, пишется именно ЗАГЛАВНЫМИ буквами).

Все три группы окружили нас с земли и начали атаковать, в то время как шестерка Принсев продолжала обстрел с воздуха.

Тут Эйч крикнула Джимми Джему и Терри Льюису что-то об «активации продюсерских сил». Они улыбнулись и кивнули, а затем одновременно щелкнули пальцами, призвав пару десятков своих помощников в военной форме: Джанет Джексон и ее Rhythm Nation.

Когда они маршем вышли на арену, казалось, Эйч вот-вот хлопнется в обморок.

– Матерь божья! Поверить не могу, что сработало!

А затем разразилась полномасштабная звуковая война.

Не знаю, что именно было дальше и как все произошло, но, когда осела пыль, все семь участников The Time пали смертью храбрых, включая Морриса Дэя и его зеркальные отражения (Принс Пурпурный Дождь как-то умудрился использовать свои зеркальные очки, чтобы разбить зеркало Джерома – думаю, это и стало началом конца).

Однако перед смертью Original 7ven сумели устранить всех трех участниц 3RDEYEGIRL, всех New Power Generation и Revolution, кроме Венди и Лисы, которых я сумел уничтожить взрывами из своей Облачной гитары.

Четыре воплощения Принса были повержены, но трем удалось пережить бойню: Микрофонному Пистолету, Третьему Глазу и Сетчатой Маске. Однако все трое выглядели знатно потрепанными – и весьма взбешенными.

Наконец мне удалось выстрелить из Облачной гитары прямиком в третий глаз Третьего Глаза – судя по всему, его слабое место, поскольку он обратился в ливень сверкающей пурпурной пыли. Последние два воплощения ахнули, как и Эйч.

Я испытал проблеск надежды: может, у нас все-таки оставался шанс на победу.

Затем Облачная гитара, которая стремительно вскипала в моих руках, пока я мысленно похлопывал себя по спине, наконец взорвалась, отняв у меня несколько сотен единиц жизни. Индикатор здоровья начал мигать ярко-красным – по жестокой иронии судьбы, у меня оставалось ровно семь единиц.

Однако битва еще не кончилась. Нас было трое, и всего два Принса.

– Да! – воскликнул Сёто. – Теперь они в меньшинстве! Пятеро убиты, двое на очереди!

Именно тогда мы его потеряли. Сёто разразился истеричным хохотом – явный симптом синаптической перегрузки. А затем он подписал своему аватару смертный приговор:

– Один, два, Принсы падают перед тобой на колени, – запел он, все еще неудержимо хохоча. – Принсы! Принсы, которые тебя обожают![58]

На лице Эйч отразился ужас, она запрокинула голову, и мгновение спустя с неба низверглась пурпурная молния и ударила в Сёто, убив на месте.

Мы с Эйч потрясенно наблюдали за тем, как аватар друга медленно растворяется, оставляя на земле кучу своего инвентаря. Повинуясь инстинкту, я кинулся собрать его вещи. Затем ко мне подскочила Эйч, и мы встали плечом к плечу.

В какой-то момент заварушки позади нас опустился Принс Сетчатая Маска. Стоя спиной к Храму Семерки, он угрожающе шагнул к нам – в то же мгновение черный каменный пол арены под его ногами превратился в золото, как и пол прямо перед ним, тем самым образуя золотую дорожку от центра арены к входу и дальше. Достигнув пустынного шоссе, она и асфальт превратила в золото.

Я взглянул на Эйч: подруга пристально смотрела на преображавшуюся землю под нашими ногами с задумчивым выражением на лице. Затем подняла взгляд на Принса Сетчатая Маска, рядом с которым появилась женщина в сверкающем золотом платье – она танцевал и кружилась, балансируя на голове длинным мечом. Мой электронный помощник сообщил, что это – первая жена Принса, Майте Гарсия. Между супругами завис яркий золотой свет, похожий на крошечную звезду. Не в силах долго на него смотреть, я отвел взгляд. Однако Эйч взгляд

не отвела.

– Прямо как в клипе на песню Seven! – крикнула она.

– И что с того? – крикнул я в ответ.

Принс Микрофонный Пистолет, казалось, тоже заворожен золотым светом: позабыв об атаках, он просто завис над нами, и арена погрузилась в тишину – впервые с тех пор, как мы на нее ступили.

Внезапно раздалось красивое, чистое женское пение. И только несколько секунд спустя до меня дошло, что голос принадлежит Эйч. Она пела без музыки, а слова были мне незнакомы.

– All seven and we'll watch them fall
They stand in the way of love
And we will smoke them all…
One day all 7 will die.

Вскоре к ее пению присоединились и два Принса. Каким-то образом их хор воскресил остальные пять воплощений, и все они тоже начали петь.

Когда песня закончилась, семь Принсов спустились на землю и взялись за руки перед Эйч. Она выглядела удивленной. И окрыленной.

Затем Принсы трансформировались и слились воедино в одно воплощение Принса – с сетчатой маской. Мгновение спустя он превратился в светящийся Символ любви, который затем растаял и обернулся в Пятый осколок – пурпурный кристалл, вращавшийся в воздухе.

Не понимая, что вообще произошло, смертельно уставший, я машинально подошел к осколку и обхватил пальцами, готовясь пережить еще один момент из жизни Киры Андервуд…

…Рядом со мной стоял немолодой Огден, держа меня за руку. Мы были в зале, похожем на маленький театр или рок-клуб, впереди располагалась темная пустая сцена, которую заволок белый дым или туман – из дымовой машины или от конденсатора сухого льда. Над сценой висела небольшая автоматическая осветительная установка с прикрепленным к ней баннером «С 40-ЛЕТИЕМ, КИРА!»

Краем глаза я заметил Джеймса Холлидэя в смокинге не по фигуре; он одиноко сидел в углу и взирал на меня печальными глазами. Сзади доносился шум, похожий на перешептывание возбужденной толпы – мне оставалось лишь гадать, поскольку Кира не поворачивалась.

Едва я оценил обстановку, как Ог сжал мою руку, на сцене включился десяток ярчайших пурпурных прожекторов, которые

сошлись на одной фигуре прямо перед нами – на Принсе в сверкающем пурпурном костюме с блестками. При виде него сердце Киры забилось так быстро, что я испугался, как бы она не упала в обморок. Я даже слегка качнулся на ватных ногах, поскольку, не успел я опомниться, как Пурпурный собственной персоной начал ко мне приближаться, затем опустился на колено на сцене, всего в нескольких шагах от меня, поднял золотой микрофон и запел мне – то есть Кире – «С днем рожденья»…

…Я вернулся в Загробный мир, в центр арены перед Храмом Семерки. В вытянутой руке – Пятый осколок.

* * *

Подавив желание немедленно глянуть на подсказку, я открыл свое меню и позвонил Фейсалу, добавив к вызову Эйч, прямо перед тем как появилось лицо Фейсала. Мы начали забрасывать его вопросами о Сёто. Угомонив нас, он сообщил, что с Сёто, вероятно, все в порядке, по крайней мере, насколько они могут судить.

– Он в том же состоянии, что и остальные погибшие аватары: все жизненно важные показатели в норме, он по-прежнему в сети, но его аватара в симуляции нет. Похоже, он тоже застрял в лимбе.

– Что будет, когда он достигнет своего лимита? – спросил я. – Ему угрожает синдром синаптической перегрузки?

– Да, – кивнул Фэйсал. – Во всяком случае, так полагают наши инженеры. Вероятно, с помощью своего «ослабления» Анорак хотел удостовериться, что не потеряет своих заложников даже после смерти их аватаров.

– Тогда почему просто не дать им возродиться? – спросила Эйч. – Ведь они останутся у него в заложниках?

– Мы точно не знаем. Может, он хочет всех нас запугать? Чтобы держать в узде. Если так, то ему это удается. По крайней мере, со мной.

По словам Фейсала, беременная жена Сёто Кики и остальные члены его большой семьи по-прежнему сторожат его хранилище на Хоккайдо. Они наблюдают за спящим телом по внутренним камерам, подключенным к монитору на стене прямо над хранилищем. Они даже не пытаются его вытащить, поскольку на это уйдет слишком много времени. А даже успей они вызволить его вовремя, какой в этом толк? Пока Сёто авторизован в OASISe, гарнитура ОНИ накрепко вцепилась в его голову. И пока мы не освободим сознание, коматозное тело будет по-прежнему заперто в хранилище, на расстоянии вытянутой руки от его семьи, но

совершенно недосягаемое.

Закончив отвечать на вопросы, Фейсал не сдержался и дрожащим голосом поинтересовался, насколько мы приблизились к Шестому осколку. Я молча сбросил вызов. Затем убрал меню и посмотрел на Пятый осколок, который по-прежнему сжимал в руке. Я перевернул его, пока не увидел надпись на одной из граней.

«Завоюй ее сердце, пройдя чрез темного царства врата,

И найдешь два последних осколка в короне Моргота».

Увидев имя, я не поверил своим глазам. Даже если постараться, сложно придумать тайник похуже. Вряд ли такой существует. Холлидэй поместил последние осколки в самую глубокую, темную и смертоносную крепость подземелий во всем OASISe, во владение одного из самых до нелепого могущественных – и темных – неписей, когда-либо созданных. Бессмертного, почти неуязвимого NPC, способного убить большинство аватаров девяносто девятого уровня одним взглядом.

В общем, как ни крути, а последние два осколка находились в глубинах ада, в короне самого Сатаны.

Я начал смеяться.

Сперва просто нервно хихикнул, а потом не смог остановиться и вскоре уже громко, неконтролируемо хохотал – как человек, которого жестокий случай толкает на грань безумия, а судьба пинает в пропасть.

Я проверил свой таймер ОНИ – оставалось еще больше часа, так что для ССП еще рановато. А значит, у меня начали сдавать нервы.

Эйч наблюдала за мной с тревожным выражением, пока я наконец не угомонился.

– Ладно, хохотун. Теперь-то объяснишь, что смешного? Я так понимаю, ты знаешь, куда нам дальше?

Я глубоко вздохнул, вытер слезы, выступившие в уголках глаз, и кивнул.

– К сожалению, знаю, Эйч.

– Ну и?.. Не заставляй меня искать в интернете. Что еще за Моргот?

Я внимательно заглянул ей в глаза – она действительно не знала. Я чуть вновь не принялся истерично ржать, но сумел сохранить самообладание.

– Моргот Бауглир – Черный властелин, ранее известный как Мелькор.

У Эйч загорелись глаза.

– Мелькор? Аватар Вина Дизеля? Который назван в честь его

старого персонажа D&D?

– Вин позаимствовал это имя из «Сильмариллиона». Мелькор, позже известный как Моргот, был самым могущественным – и темным – существом, когда-либо ступавшим по Арде, более известной как Средиземье…

Эйч ахнула.

– Си, хочешь сказать, что мне придется провести последний час своей жизни в окружении кучки вонючих хоббитов?

Я покачал головой.

– Все NPC хоббитов на Арде III. Моргот жил на Арде только в Первую эпоху Средиземья. А значит, нам нужно телепортироваться на Арду I, а на ней хоббитов нет.

– Никаких хоббитов? Правда?

– Совсем никаких. Только эльфы, люди и гномы.

– Дай угадаю, все белее снега, да? Белые эльфы. Белые люди. И белые гномы. Держу пари, все на планете Толкина будут белыми. Разумеется, кроме злодеев! Чернокожих орков.

– Саруман Белый был злодеем! – воскликнул я, рассердившись. – У нас нет времени на литературную критику, Эйч, какой бы обоснованной она ни была!

– Ладно, Си… – Подруга выставила перед собой ладони. – Боже. Охлади свой тыл. Отложим обсуждение на потом.

Я глубоко вдохнул и медленно выдохнул.

– Извини. Я просто устал. И боюсь. За Сёто… и Ога, и всех остальных.

– Знаю. Я тоже. Ничего, Си.

Она сжала мое плечо, затем кивнула. Я кивнул в ответ.

– Есть новости от Л0энгрин? – спросила Эйч. – Или от Арти?

Я проверил сообщения и покачал головой.

– Нет пока.

Эйч глубоко вздохнула.

– Ладно, я готова. Давай уже покончим со всем этим.

Я кивнул. А затем телепортировал нас прямо на планету Арда I – в Первую эпоху Средиземья Дж. Р. Р. Толкина.

0024

Подобно Шермеру и Загробному миру, на Арде I существовало ограниченное количество точек телепортации, разбросанных по всей планете. К сожалению, мне была доступна лишь одна, поскольку я не прошел квесты, открывающие другие. Точка находилась посреди ледяной пустоши под названием Хелькараксэ, также обозначенной на карте как Скрежещущий лед.

Однако, когда процесс телепортации завершился, мы оказались совсем не в той среде, которую я ожидал. Вокруг не было ни льда, ни снега. Мы стояли у небольшого озера высоко в горах. На спокойной, гладкой поверхности воды отражалось звездное небо, создавая иллюзию, будто и вверху и внизу простиралось звездное покрывало. Царила тишина, если не считать пения сверчков и отдаленного воя ветра, проносящегося над темными холмами, которые вырисовывались вдали.

Чудесный пейзаж. Вот только я понятия не имел, куда, черт побери, нас занесло. Заглянув в карту Арды, я обнаружил, что мы далеко от Хелькараксэ – более чем в четырехстах милях к востоку, в нагорье Дортонион на берегу озера Тарн Аэлуин. На локации не значилось никаких точек прибытия: по идее, у нас даже не должно быть возможности сюда телепортироваться. Вероятно, нас привели осколки… Но почему? Я не имел ни малейшего представления.

Я продолжил изучать карту Арды, разыскивая Удун – так прежде называлась крепость Моргота: когда в «Братстве Кольца» Гэндальф сталкивается с балрогом Моргота на мосту Кхазад-дум, он называет его «пламенем Удуна». Однако найти это название на карте мне не удалось, как и его эквивалента Утумно. И когда я заглянул в географический указатель планеты, ни того, ни другого там не обнаружилось.

Я в очередной раз мысленно укорил себя за то, что не потрудился изучить Первую эпоху. Затем скрепя сердце открыл на экране перед собой Хантерпедию и нашел Утумно. Моя ошибка сразу стала очевидной: действительно, подземный бастион Мелькора назывался Утумно, вот только он был полностью разрушен незадолго до начала Первой эпохи. Получалось, в симуляции он находился вовсе не на Арде I, а на Истоке Арды – другой, гораздо меньшей по размеру плоской планете, расположенной непосредственно под Ардой I, II и III. Большинство пасхантеров называли ее Нулевой Ардой. Симуляция отображала Эпоху деревьев, которая предшествовала Первой эпохе. Я даже не пытался посетить Нулевую Арду,

поскольку ее квесты можно было пройти, только завершив все до единого квесты на остальных Ардах.

Я тяжко вздохнул. Придется, сгорая от стыда, признаться Эйч, что я телепортировал нас не на ту планету. Но тут из задворок памяти всплыли слова Арагорна из «Братства кольца», когда он рассказывал хоббитам историю Берена и Лутиэн.

«В те дни Всеобщий Враг, кому и сам Саурон был лишь слугой, властвовал на севере, в Ангбанде…»

Я вновь заглянул в карту, посмотрел на север и сразу же обнаружил Ангбанд. Он находился в центре Эред Энгрина, огромного горного хребта, который тянется вдоль северных границ континента. Его также называли Железными горами, а Ангбанд – Железной тюрьмой.

Одна из сложностей, затрудняющих навигацию по Средиземью, заключается в том, что у всего существует по крайней мере два названия на разных выдуманных языках, что сбивает с толку даже самых повернутых гиков вроде меня.

Я достал свою цифровую копию «Братства кольца» и нашел предложение, в котором Арагорн впервые упоминает Ангбанд. Несколькими абзацами ниже находился искомый отрывок:

«Тинувиэль вызволила Берена из подземелий Саурона, и вместе они встретили страшные испытания и даже низвергли с трона самого Врага и сорвали с него железную корону с тремя сильмарилями, ярчайшими из всех алмазов, один из которых стал свадебным выкупом, поднесенным отцу Лутиэн Тинголу».

Это вроде как подтверждало мою теорию: здесь, на этой версии Арды, в подземной крепости Ангбанд находится трон Моргота. Бинго! Должно быть, именно поэтому осколки привели нас сюда…

Я повернулся к Эйч.

– Мы направляемся в Ангбанд, подземную крепость Моргота, примерно в восьмидесяти милях к северу отсюда.

Я указал на растущую массу туч, клубящихся над далеким горизонтом за озером и темными холмами. Их подсвечивали вспышки красных молний и огромный серебряный шар луны высоко в небе, окутывающий все вокруг бледным сиянием.

Эйч взглянула на то место, куда я указывал.

– Восемьдесят миль, говоришь?

– Ага. И магические предметы или заклинания, дающие возможность летать, здесь не работают. Поскольку телепортироваться туда тоже нельзя, придется путешествовать по земле.

Эйч наклонилась и постучала по полоскам на своих белых кроссовках Adidas. В ту же секунду они поменяли цвет с синего и

черного на желтый и зеленый, а сама обувь начала светиться и искрить соответствующими цветами.

– *Синие с черным, когда я на расслабоне,* – пропела Эйч. – *И желтые с зелеными, когда я вареный*[59]. – Она указала на свои светящиеся, искрящиеся кроссовки. – Мои адидасы дают возможность бегать в три раза быстрее. Хочешь, наложу на тебя заклятие Морденкайнена, чтобы ты за мной поспевал?

Я покачал головой.

– У меня идея получше.

Затем достал из своего инвентаря две стеклянные, посеребренные статуэтки лошадей и осторожно поставил на землю, после чего отступил на несколько шагов.

– Статуэтки Удивительной Силы? – спросила Эйч.

Я кивнул, и подруга сразу отпрыгнула. Я произнес слова активации:

– Феларофф! Тенегрив!

Обе фигурки принялись стремительно увеличиваться до размеров настоящих лошадей, затем ожили и начали ржать, фыркать и вставать на дыбы на своих могучих задних ногах. Прекрасные создания с почти одинаковой серебристой шерстью были облачены в мифриловые доспехи, которые я специально для них купил, вместе с изготовленными на заказ седлами из темно-зеленого эльфийского дерева, инкрустированными золотыми полосами с гравировками их имен на тенгваре.

– Это два самых быстрых наземных животных, когда-либо ступавших по Средиземью, – объяснил я. – Мне их выдали после прохождения квестов на Арде III, но и здесь они должны обладать такой же скоростью и способностями. Только старайся крепко держаться в седле, ладно? Они чрезвычайно ретивые.

Кивнув, Эйч выключила свои адидасы, затем сунула один из них в стремена Феларофа и вскочила в седло. Подойдя к Тенегриву, я ласково похлопал его по шее и сказал на синдарине, что рад вновь увидеться. Затем запрыгнул в седло и пристроился к Эйч верхом на Феларофе.

После я достал из инвентаря два волшебных меча, добытых на Арде III. Итилийский палаш, прозванный Гламдринг, которым пользовался Гэндальф во время Войны Кольца, я вложил в ножны на своей спине, а другой – двуручный меч – взял за лезвие и протянул Эйч рукоятью вперед.

– Держи, он тебе понадобится. Андуриль, Пламя Запада. Перекован из осколков Нарсиля…

Эйч покачала головой.

– Спасибо, Си, но у меня полно своих мечей.

– Бери, – настаивал я. – Только магическое оружие,

выкованное эльфами Средиземья, может сразить слуг Моргота. Уж я-то кое-что смыслю в этой теме.

Эйч сдалась и приняла меч, затем сунула его в ножны на боку.

– Доволен?

– Буду доволен, когда мы достанем последние два осколка. Мы вышли на финишную прямую. Готова, Эйч?

На ее лице расползлась улыбка чеширского кота. Затем, пародируя Джека Бертона из «Большого переполоха в маленьком Китае», она сказала:

– Си, я с рождения готова.

Я рассмеялся, и мы пришпорили коней.

Тенегрив и Феларофф рванули на север подобно стрелам, выпущенным из лука. Стук их копыт по земле походил на ровный бой военных барабанов, когда они стремительно мчали нас прочь от Тарн Аэлуина, через залитое лунным светом нагорье, к темнеющим облакам, нависавшим над горизонтом.

Мы летели на волшебных скакунах на предельной скорости по заросшим вереском холмам и равнинам Дортониона. Достигнув густого соснового бора вдоль северной границы, называемого Таур-ну-Фуин, мы были вынуждены замедлиться. Тем не менее кони лавировали меж деревьев с такой ослепительной скоростью, что я невольно вообразил себя штурмовиком на мотоспидере, несущимся к смерти. Наши скакуны являлись волшебными созданиями, известными как меарас, способными преодолевать огромные расстояния за считаные минуты, независимо от почвы под их копытами.

Я услышал, как Эйч пристроилась за мной, и обернулся. Она смотрела на меня круглыми от потрясения глазами. Сперва я не понял, в чем дело, но затем ее взгляд метнулся на окно Хантерпедии, все еще открытое на моем дисплее. Я забыл его спрятать, поэтому мои товарищи по клану тоже могли видеть мой браузер.

– Ты понятия не имеешь, что делать, когда мы туда доберемся, так ведь? – обвинила меня Эйч. – Ты искал инфу в инете!

– Я просто освежал память, только и всего.

– Да? Ладно, тогда скажи, каков план действий? Как проникнуть в крепость? И как, черт возьми, вытащить осколки из короны Моргота? Ты сам сказал, что этого чувака невозможно победить.

Она прожигала меня сердитым взглядом, ожидая ответа.

– Точно не знаю, – признался я. – Берен и Лутиэн сумели «низвергнуть» Моргота и украсть один из драгоценных камней из

его короны, но я не знаю, как им это удалось. Думаю, их история есть в «Сильмариллионе», который я так и не дочитал. Но по дороге я просмотрю краткое содержание, ладно? Я выясню, что нужно делать, обещаю!

Эйч выглядела так, будто я залепил ей пощечину.

– Какого лешего, Си! – воскликнула она. – Я думала, ты разбираешься в этой хоббитятине! Чувак, ты называл себя экспертом по Толкину!

– Я никогда не называл себя экспертом! Артемида вон эксперт. Я же знаком только с Третьей эпохой Средиземья, во время которой происходят события «Хоббита» и «Властелина колец». Можно сказать, я эксперт по Арда III. То есть я прошел там все до единого квесты…

Я умолчал, что это было давным-давно, во время конкурса Холлидэя, когда я прокачивал свой аватар. Или что квесты на Арда III гораздо больше соответствуют моим интересам: планету усеивают порты во множество ранних видео- и ролевых игр, действия которых происходят в Средиземье. Их создали такие компании, как Beam Software, Interplay, Vivendi, Stormfront и Iron Crown Enterprises. Вообще-то, одним из моих самых первых пройденных в OASISe квестов было оригинальное текстовое приключение «Хоббита» на Арде III, которое, по слухам, помогала создать Кира Морроу (я вдруг вспомнил строку из игры – ту, что повторялась раз за разом, стоило мне слишком задержаться в одном месте: «Время уходит. Торин садится и затягивает песнь о золоте»).

Я даже прошел невероятно труднодоступные квесты в крайних восточных и южных регионах Средиземья, в которых пришлось сражаться со злобными сектами, основанными Алатаром и Палландо.

– Плевать на Арду III, Си! – воскликнула Эйч. – Как насчет этой планеты, а? Сколько квестов ты прошел на Арде I?

Эйч всегда безошибочно ловила меня на вранье, поэтому я даже не стал пытаться.

– Ноль, ладно? Ни одного. У меня есть на то веская причина, Эйч! И не надо делать такое лицо! Все здешние квесты – информационные ловушки. Их не пройти, если не изучишь вдоль и поперек весь легендариум Толкина! И речь не только об опубликованной версии «Сильмариллиона», нет – нужно вызубрить множество различных, порой противоречивых, неопубликованных ранних черновиков! И все тринадцать томов «Истории Средиземья»! Ты уж извини, но у меня были занятия поважнее…

– Например? – Эйч закатила глаза. – В двухсотый раз

просматривать «Монти Пайтона и Святой Грааль»?

– Это один из любимых фильмов Холлидэя, Эйч! – воскликнул я. – Если ты забыла, именно благодаря тому, что я знал его назубок, мы сумели добраться до пасхалки! А еще это комедийный шедевр, поэтому…

– Ты мне говорил, цитирую: «Я прочитаю все до единого романы любимых авторов Холлидэя»! Чувак, Толкин был в списке!

Я вздохнул.

– «Сильмариллион» – не роман, Эйч. Он больше похож на справочник по кампании для ролевой игры. Там полно рассказов и стихов о сотворении Средиземья, его божествах, истории и мифологии. А также алфавиты и инструкции для произношения выдуманных эльфийских языков. У меня так руки и не дошли его закончить…

Несколько секунд Эйч молча изучала мое лицо. Затем прищурилась.

– Что ты заливаешь, Уоттс? Ты не из тех, кто забивает на исследования. И ты знал, что Кира Морроу обожала Толкина! Господи, да она жила в точной копии Ривенделла! Ты должен был изучить все до единого…

Она резко замолчала, ее глаза округлились.

– Ага! До меня дошло! Ты сторонишься этих Ранних времен из-за Саманты, да? Потому что она тоже обожает Толкина. – Эйч покачала головой. – Ты так ее и не забыл, верно, Уоттс? – Она обвела планету рукой. – Это место, типа, напоминает тебе о ней?

Я начал было отрицать, но Эйч попала в точку и сама это знала.

– Ладно, твоя взяла! Это гребаное место напоминает мне о Саманте! Музыка, которая сейчас играет, – одна из мелодий Говарда Шора из фильмов. Они повторяются раз за разом, куда бы ты ни отправился на этой богом забытой планете. Ей нравится засыпать под эту музыку. По крайней мере, раньше нравилось…

Я начал мысленно погружаться в воспоминание о том, как узнал об этом, и внутри все сжалось в узелки, поэтому я энергично затряс головой, возвращаясь в настоящее. Затем вновь посмотрел в глаза Эйч.

– Мои отношения с Самантой в настоящем мире длились всего неделю. Неделю, которую мы всю провели в копии Ривенделла. Она пришла от нее в восторг и постоянно щебетала о Средиземье. Думаю, Саманта обожает Толкина так же сильно, как обожала Кира, если не больше.

Я бросил на Эйч виноватый взгляд.

– Когда она узнала, что я так и не дочитал «Сильмариллион»,

как же она возмущалась! Я планировал вновь взяться за книгу, но потом… потом мы расстались. И с тех пор я избегаю Толкина. Слишком больно вспоминать.

Эйч сочувственно мне улыбнулась, затем наклонилась в седле и слегка толкнула меня в плечо.

– Си, может, неспроста последние два осколка спрятаны здесь, на планете, которую Арти знает лучше тебя? Сама судьба зовет ее сюда.

– Арти в данный момент занята, забыла? И мы договорились сохранять радиотишину, пока не достанем последние два осколка. Нужно придерживаться плана.

Эйч кивнула и помолчала.

– Хотя бы отправь ей сообщение, – предложила она позже. – Скажи, где мы и что нам предстоит сделать.

Подумав, я коснулся иконки мессенджера на своем экране и напечатал по возможности краткое, милое сообщение:

«Арти,

Подсказка на Пятом осколке гласит, что последние два осколка находятся в короне Моргота. Сейчас мы на Арде I, направляемся в Ангбанд, но нам не помешала бы твоя помощь. Сёто умер. Остались только мы с Эйч. Если ты занята, ничего страшного. Мы сделаем все возможное.

Да пребудет с тобой Сила,

Си и Эйч».

Когда Эйч одобрила сообщение, я его отправил.

– Как думаешь, почему Кира была так помешана на Средиземье? – спросила Эйч, пока мы продолжали скакать по темному лесу.

– Эскапизм чистой воды. Творчество Толкина напрямую вдохновило создание Dungeons and Dragons. А те, в свою очередь, вдохновили первое поколение дизайнеров видеоигр, которые попытались воссоздать D&D на компьютере. Кира, Ог и Холлидэй – все они выросли на D&D и на вдохновленных им видеоиграх, что уже их сподвигло на создание компьютерных ролевых игр. Так мы получили серию Anorak's Quest и, в конце концов, OASIS. Если бы не Толкин, всем нам, задротам, пришлось бы несладко последние лет сто.

– А, так значит, отчасти и он виноват в происходящем? – Эйч вновь сверкнула своей чеширской улыбкой, давая понять, что шутит.

Во время нашей поездки я поймал себя на том, что любуюсь пейзажами. До сих пор меня не переставали восхищать размах и живость воображения Толкина. Уже почти столетие художники, авторы и программисты черпают вдохновение из его творчества.

Едва мы пересекли северную опушку леса, наши кони резко остановились, а мы с Эйч обнаружили впереди выжженную пустошь, которая простиралась до самого горизонта. Казалось, на ней взорвалось несколько атомных бомб, причем недавно. Вдалеке виднелись Железные горы, почти в самом их центре, прямо перед нами, возвышались три огромных, невероятно высоких черных вулкана, которые скрывались в плотных тучах.

Мне надоело каждые две минуты сверяться с картой, поэтому я сделал то, чего никогда не сделал бы уважающий себя пасхантер: включил путеводитель OASISa и активировал программу распознавания изображений. Когда я вновь взглянул на простиравшуюся перед нами пустошь, на дисплее появилась надпись, сообщающая, что я смотрю на бесплодные дюны Анфауглит, мертвую землю, созданную Морготом, когда он выжег некогда зеленые равнины Ард-гален черным огнем Тангородрима – так назывались три вулкана впереди.

– Нельзя просто так взять и войти в Дор Даэделот, – сказал я, особенно не надеясь, что Эйч узнает мем. Она и не узнала.

– Дор-чего? – переспросила она.

– Дор Даэделот. – Я кивнул на выжженный пейзаж вокруг. – На землю Моргота. Самого Темного Властелина.

– К слову об этом. Во всех трех вопиюще длинных фильмах о хоббитах, которые ты заставил меня посмотреть, разве не чувака по имени Саурон называли Темным Властелином Средиземья?

– Ну да, только его повысили до этого статуса лишь в конце Второй Эпохи, после того как Моргота изгнали в Пустоту. Затем к власти пришел Саурон. Но здесь, в Первую Эпоху, Саурон – всего лишь один из демонических генералов Моргота. А еще он был оборотнем, который превращался в волка и летучую мышь.

– Он же сейчас не здесь, нет? – с беспокойством спросила Эйч, покосившись на темное небо над головой.

И вновь я не знал точного ответа, поэтому глянул на страничку Саурона в Хантерпедии.

– Сейчас он командует Тол Сирионом. Островной крепостью, расположенной более чем в ста милях к западу отсюда. Вряд ли мы с ним пересечемся.

– Какое облегчение. – Подруга немного расслабилась.

– Не скажи. Саурон – рохля по сравнению с этим чуваком Морготом. Он один из сильнейших – если не самый сильный – NPC во всей симуляции. Пишут, будто он всемогущ и неуязвим.

– В каком смысле «неуязвим»?

– В том смысле, что его нельзя убить. Судя по пасхантерским данным, по идее, Моргота можно на неопределенный срок изгнать в Пустоту, но для этого сперва нужно пройти целую кучу

эпически сложных квестов, чтобы заручиться помощью Валар, а на это уйдут недели… И то надо знать все о Ранних временах, а я почти ничего не знаю.

– Ну ясно, – протянула Эйч. – Тогда, раз Моргота нельзя убить, как нам достать последние два осколка из его короны?

– Я работаю над планом. – Я указал на множество окон, открытых в воздухе вокруг меня, с различными страничками из Хантерпедии. – Дай мне еще пару минут.

– Ладно, Си, погнали дальше!

Она собиралась было пришпорить коня, но я схватил поводья, останавливая ее.

– Погоди. Наверное, следует сперва замаскироваться, чтобы нас не засекла бродячая банда орков. Помнишь какие-нибудь заклинания невидимости?

– Конечно, – кивнула Эйч. – Как насчет Усиленного Помутнения Озувокса? Девяносто девятый уровень. Оно скроет нас от всего, включая инфравиденье, ультравидение и истинное зрение.

– Идеально. Можешь наложить его на нас обоих? И на коней?

Кивнув, она пробормотала несколько заклинаний, и все мы стали невидимыми, но могли разглядеть наши полупрозрачные версии, что позволяло не сталкиваться друг с другом. Затем мы продолжили путь на север, через мертвые земли к возвышающимся над суровой горной цепью трем башням из черного стекла и вулканических камней.

Далеко впереди, посреди плоского и пустынного пейзажа мы заметили большой холм, но при ближайшем рассмотрении «холм» оказался огромным курганом мертвых тел: убитых и расчлененных трупов тысяч эльфов и людей. Мой гид любезно сообщил, что это Хауд-эн-Нденгин – он же Курган павших.

Мы с Эйч прикрыли рот и нос плащами, пытаясь заглушить отвратное зловонье, наполнявшее воздух. Какое-то время подруга глядела на гигантскую груду трупов, пока мы проезжали мимо, затем повернулась в седле лицом ко мне и, повысив голос, чтобы перекричать стук копыт, спросила:

– Точно не хочешь позвать подкрепление, Си? Ты мог бы снова попробовать тот трюк с эпичной речью в стиле Генриха Пятого: разошли всем пользователям OASISa сообщение с просьбой о помощи?

– На этот раз не сработает. Никто не придет.

– Еще как придут, – возразила Эйч. – Если расскажешь им правду о том, что жизни всех пользователей ОНИ зависят от нашего успеха, уверена, по крайней мере несколько тысяч придут на выручку.

– На этот раз армия нам не поможет. Нолдор осаждали Ангбанд более четырехсот лет и даже не приблизились к сильмарилям. – Я покачал головой. – Думаю, тут нужно действовать тайком, как Берен с Лутиэн.

– Как кто с кем?

– Смертный мужчина и бессмертная эльфийка, полюбившие друг друга… – Я указал на электронную версию «Сильмариллиона», открытую в окне передо мной. – Они сумели проникнуть в Ангбанд и украсть один из сильмарилев из Железной короны, усыпив Моргота и его приспешников. – Я повернулся к Эйч. – Какие самые сильные чары сна в твоей книге заклинаний?

Она открыла свой список заклинаний и несколько секунд его просматривала, затем сообщила:

– Вечный сон Морденкайнена. И у меня девяносто девятый уровень, поэтому заклятие должно получиться достаточно мощным, чтобы уложить всю непись в пределах зоны действия, даже если они применят нейтрализующие чары.

– Отлично. Нужно будет наложить его хотя бы дважды. Предположительно вход в Ангбанд охраняет гигантский черный волк по имени Кархарот. Чтобы войти, нужно его усыпить. Затем, добравшись до тронного зала Моргота, нужно будет усыпить и всех в нем, и тогда, думаю, получится вытащить осколки из короны.

Эйч кивнула и молча внесла изменения в свой список заученных заклинаний. Затем показала мне большой палец.

– Хорошо, – отозвался я. – План должен сработать. Думаю, мы готовы.

– Будем надеяться.

Мы пришпорили наших ретивых коней, спеша прочь от Кургана павших, навстречу Вратам Ангбанда, лежащим у подножия Тангородрима, чьи грозные пики возвышались над Железными горами.

* * *

Я увеличил изображение на вершинах трех массивных вулканов и разглядел клочок земли на западном пике, где ждал своего спасения эльфийский принц Маэдрос, прикованный цепями к скалистому утесу. На восточной вершине виднелся еще один пленник Моргота – человек по имени Хурин, привязанный на верхушке Тангородрима. Вероятно, эти неписи находились там всегда, для каких-нибудь высокоуровневых квестов.

Несколько минут спустя мы с Эйч уже скакали по длинной узкой дорожке, ведущей к массивным вратам Ангбанда глубоко в основании центрального пика. По обе стороны дороги находились пропасти, в которых кишели тысячи гигантских черных змей.

Наверху, на скалистых утесах сидели демонического вида стервятники; они прожигали нас свирепым взглядом и пронзительно верещали. Очевидно, местным обитателям было плевать на заклинание невидимости, поэтому Эйч его сняла. Когда врата были на расстоянии в несколько сотен ярдов, наши кони остановились, отказываясь идти дальше. Мы с Эйч спешились, затем я произнес имена коней, и они вновь превратились в крошечные стеклянные статуэтки, которые я вернул в инвентарь.

Пешком мы достигли врат. Они оказались распахнутыми настежь, однако скалистое плато перед ними охранял гигантский черный волк. Чудище уставилось на нас немигающим взглядом красных, святящихся во мраке глаз. Его звали Кархарот, он был одним из самых устрашающих созданий Ранних Времен.

Оценив габариты волка, Эйч нагнулась, постучала по своим адидасам, и полоски на них сменились с сине-черных на серебристо-золотые.

– У меня есть пара, в которой я играю на поле, – продекламировала Эйч. – *С подкладкой на пятке, мой рост увеличивается вдвое*.

Едва договорив фразу активации, она внезапно начала расти, пока не увеличилась вдвое. Теперь Кархарот не сможет над ней возвышаться, и она будет смотреть ему прямо в демонические красные глаза.

Волчара следил за нами злобным взглядом, пока мы шли к основанию ступеней, ведущих ко входу. Когда мы начали подниматься, Эйч принялась накладывать на гигантского волка чары сна, выписывая руками замысловатые узоры и шепча заклинание. Однако веки над красными глазами даже не дрогнули. Вместо того чтобы заснуть, Кархарот оскалился и рванул к нам навстречу. Не обратив никакого внимания на Эйч, он нацелился прямо на меня – вероятно, потому что именно у меня хранились осколки. Вскинув меч, я отпрыгнул назад, когда Кархарот клацнул черной пастью, полной острых как бритва зубов.

Я продолжал отступать, в то время как гигантский волк надвигался на меня, вновь и вновь щелкая пастью прямо перед моим лицом. Я несколько раз ударил его Гламдрингом, но, казалось, светящееся голубое лезвие не поранило волка, даже когда мне удалось вонзить его прямо в черные, покрытые слизью

десны.

Вдруг Кархарот набросился на Эйч, сомкнул челюсти на ее голени, затем яростно потрепал и отшвырнул в сторону. Подруга сумела приземлиться на ноги и принялась запускать в него огненные шары и молнии.

Тем временем я тоже попытался напасть на чудовище. Однако волк как-то почувствовал мое приближение и, прежде чем я успел нанести удар мечом, развернулся и вонзил зубы мне в плечо. Мой аватар потерял более ста единиц здоровья, а затем на экране выскочило предупреждение, что волчьи клыки покрыты неким ядом и шкала жизни продолжит постепенно уменьшаться. Яд Кархарота также временно обездвижил моего аватара, оставив совершенно беззащитным перед новым нападением…

За годы дружбы мы с Эйч сталкивались с разного рода грозными врагами на разного рода планетах. Однажды мы вдвоем уничтожили дракона Тараска на Фаэруне, управившись за пять минут и транслируя все действо в интернет. Плевое дело. Теперь же менее чем за полминуты с Кархаротом мы уже теряли очки жизни и готовы были броситься наутек.

Я достал из инвентаря Нейтрализующее Яд Зелье и залпом опорожнил колбу. Однако, к моему величайшему ужасу, шкала жизни продолжала уменьшаться – зелье не сработало. Как не сработало и сонное заклинание Эйч. Очевидно, я что-то упустил…

Когда Кархарот вновь кинулся на меня, увеличенный аватар Эйч запрыгнул с лестницы прямо ему на спину. Тот начал брыкаться, пытаясь сбросить нападавшего, но Эйч умудрилась не только удержаться, но и прыгнуть ему на переносицу, после чего воткнула меч ровно промеж огненно-красных глаз.

Зверь взвыл и вскинулся в агонии. Эйч вновь сделала сальто и приземлилась прямо перед ним. Воспользовавшись временной слепотой противника, она вложила все свои силы в новую серию атак.

На время Эйч удалось отвести от меня угрозу, однако укус в ногу явно серьезно ее ослабил, она двигалась гораздо медленнее обычного – вероятно, ее тоже отравлял яд.

Она отчаянно уворачивалась от очередных ударов массивных черных когтей, но совсем скоро гигантскому волку удалось сбить ее с ног, а затем он сомкнул челюсти на талии ее аватара.

– Эйч! – в отчаянии выкрикнул я, осознавая, что зверь нанес ей смертельное ранение.

Подруга заглянула мне в глаза, а мгновение спустя обмякла и медленно испарилась, оставляя после себя кучу вращающихся предметов – все оружие и броню из ее инвентаря.

Я в ужасе застыл, в голове мелькнула мысль, что я потерял своего лучшего друга навсегда. Но нет, нельзя сейчас отчаиваться. Я бросился вперед и собрал все оставленные Эйч предметы, чтобы потом ей вернуть. Затем достал Андуриль – меч, который ей дал, и взял в левую руку, при этом держа в правой Гламдринг. Оба эльфийских клинка светились ярко-голубым, когда я повернулся к Кархароту (вероятно, выглядел я немного нелепо с двумя длиннющими мечами, но мой аватар мастерски владел боем с двумя оружиями, так что мог наносить каждым мечом по три удара за одну атаку).

Кархарот прожигал меня своими пылающими красными глазами, и вдруг я заметил, что их цвет совпадает с моей шкалой жизни, которая мигала, оповещая меня о том, что мой аватар всего в нескольких шагах от смерти. А когда он умрет, то не воскреснет, и я не проснусь в реальном мире. Я закончу так же, как Эйч, Сёто и все остальные – в ловушке лимба, с призрачной надеждой когда-либо очнуться.

Кархарот продолжал наступать, а я – пятиться, пока не оказался на краю плато. Зверь приготовился к своему второму убийству на сегодня: он медленно приближался, разинув огромную пасть. Я поднял свои древние эльфийские мечи, осознавая всю тщетность самозащиты.

Настал мой конец. Я вот-вот умру настоящей смертью, а мой квест завершится полным провалом – провалом, который приведет к гибели миллионов людей, включая двух моих лучших друзей. И у меня больше не будет возможности исправить отношения с Арти. Сказать ей, что я люблю ее больше, чем любил кого бы то ни было в своей жизни…

Не так я хотел умереть. Совсем не так.

И тут моя бывшая девушка спустилась ко мне прямо с неба.

0025

Сперва послышался настойчивый писк летучей мыши. Краем глаза я заметил мелькнувшие в небе черные крылья, затем раздался знакомый звуковой эффект трансформации – из старого мультика «Супердрузья», – и секунду спустя прямо между мной и Кархаротом в супергеройском стиле приземлилась АртЗмида. Распрямившись во весь рост, она сурово взглянула на стража адских врат; ее длинный черный плащ развевался за спиной.

Кархарот замер на полушаге и склонил голову, рассматривая ее, прямо как любопытный пес. АртЗмида шагнула навстречу гигантскому волку и вскинула обе руки, словно собиралась его обнять, и внезапно запела. Из ниоткуда послышалась музыка.

– *О дух, рожденный на горе…* – Ее усиленный голос эхом отражался от высоких каменных стен Тангородрима, – *погрузись же теперь в темное забытье и отрешись на время от скорбного бремени жизни*[60].

Веки волчары затрепетали, моргнули, на миг скрыв огненно-красные угольки, горящие в зрачках, затем полностью закрылись, и могучий Кархарот рухнул перед АртЗмидой, вызвав небольшое землетрясение. Когда затих шум, на пустынной площадке перед вратами слышался лишь храп гигантского зверя.

Еще до того как волк упал, АртЗмида кинулась ко мне и положила руки на рану от укуса на плече, которая уже начала гноиться, отчего кожа и вены вокруг почернели. Затем моя спасительница запела другую песню – теперь на неизвестном мне эльфийском, а субтитры программы-переводчика закрывал счетчик жизни, который уже заполнял весь экран и мигал красным, сообщая, что у моего аватара осталось всего пять единиц…

Когда АртЗмида закончила свою короткую песнь, мой счетчик жизни вновь подскочил до максимума, да таким и остался – значит, она нейтрализовала действие смертельного яда.

Какое-то время я просто валялся на земле и дрожал. Затем почувствовал, как АртЗмида взяла меня за руку, и открыл глаза: она нависла надо мной, разглядывая лицо.

– Спасибо! – выпалил я голосом не громче шепота и кинулся ее обнимать. – Спасибо, что спасла меня! Спасибо, что пришла!

Я заставил себя разомкнуть объятия.

– Рада, что тебе полегчало. О чем ты только думал?! Что можешь просто заявиться к вратам Ангбанда совершенно неподготовленным и в два счета пройти квест Сильмариля?

– Ну, не таким уж «совершенно неподготовленным»! –

возмутился я. – Ты случайно не заметила Андуриль и Гламдринг в моих руках? И я прискакал сюда на Тенегриве! Я старался! Так что не разговаривай со мной как с неким тупоголовым Брейсгёрдлом из деревни Твердострой!

Не сдержавшись, она сдавленно рассмеялась. Затем выражение ее лица существенно смягчилось.

– Ты чуть в ящик не сыграл, умник. Был на волосок от смерти.

– Мы не знали, получится ли у тебя до нас добраться, поэтому я приложил все усилия. Прости, что не уберег Эйч… – У меня сорвался голос, я подавил слезы. – И прости, что так и не дочитал «Сильмариллион», как обещал. Мне ужасно жаль…

– Ничего. Возьми себя в руки, Си. – Она указала на открытые врата Ангбанда. – Сейчас нам нужно пройти квест. Эйч и Сёто рассчитывают на нас.

– Верно. – Я наконец поднялся на ноги. – Дай мне минутку: позвоню Фейсалу и узнаю жизненные показатели ребят.

Она кивнула, и я набрал Фейсала. Тот не ответил. Когда включилась голосовая почта, я сбросил звонок и повернулся к АртЗмиде. Она открыла свой инвентарь и просматривала длинный список магических предметов.

– У тебя есть Ангрист? Или Ангайнор?

Она достала изогнутый эльфийский кинжал, затем цепь из светящегося металла. Я покачал головой. Мгновение спустя мой помощник услужливо сообщил, что Ангрист – это кинжал, способный рассекать железо «как сырую древесину». А Ангайнор – цепь, выкованная Аулэ, «прочнейшая из всех цепей» из небьющегося сплава, известного как тилкал.

– Прости, – сказал я. – Не успел их захватить по пути сюда.

АртЗмида передала мне кинжал, а цепь прикрепила к своему поясу.

– Покажешь Пятый осколок?

Я протянул его, и мы оба перечитали подсказку:

«Завоюй ее сердце, пройдя чрез темного царства врата,

И найдешь два последних осколка в короне Моргота».

– Это ловушка, Си, – уверенно заявила АртЗмида. – Не пытайся вытащить второй сильмариль из короны Моргота, каким бы легким это ни казалось, иначе нож сломается и разбудит Моргота и всех его приспешников. Потом на нас обрушатся Готмог и Глаурунг, вместе с ватагой орков, варгов, оборотней, вампиров и балрогов под предводительством дракона Анкалагона Черного. Берен совершает ту же ошибку в «Сильмариллионе».

Я испустил раздосадованный вздох.

– Вообще-то, я правда пытался его прочитать. Но не смог.

Слишком много связанных с тобой воспоминаний.

Мгновение она изучала мое лицо, потом улыбнулась.

– Какие сейчас у твоего перса параметры мировоззрения, умник?

– Все еще хаотичное добро, а что?

– Если было бы какое-нибудь зло, сильмариль обжег бы тебе руку, и взять его не получилось бы.

– Ясно. – Я поймал ее взгляд. – Я правда рад, что ты пришла, Арти. Спасибо.

Она задрала голову и посмотрела на возвышающиеся над нами верхушки Ангбанда.

– Ог с Кирой воссоздали здесь приключения Берена и Лутиэн: вместе они продумали и написали этот квест. Он безумно сложный, поэтому никто его так и не прошел. Включая меня. Вообще, это единственный квест на этой планете, который я не прошла. И даже не пыталась.

– Почему?

– Потому что он рассчитан на двоих, Си. И я хотела пройти его с тобой…

– А я все испортил. Прости меня, я виноват. Я во всем виноват.

– Все будет хорошо, – она улыбнулась. – Мы пройдем этот квест сейчас, Уоттс. Вдвоем.

– Верно. Только скажи, что делать, а чего не делать. Я буду во всем тебя слушать.

Она улыбнулась, но улыбка быстро сменилась озабоченной гримасой.

– Ты как, Си? Ты вдруг задергался.

Она взяла меня за руки и только тогда я заметил, что они дрожат. И мне не удавалось унять дрожь. Накатила головная боль…

– Начали проявляться симптомы синаптической перегрузки. Надо поторапливаться. Никто, кроме меня, не сможет взять последние два осколка, Арти.

Мгновение она молча смотрела мне в глаза.

– Ты точно готов?

– Готов как штык! – соврал я. – Теперь со мной ты, и я настроен на успех.

Улыбнувшись, она вновь открыла свой инвентарь и достала красивый мифриловый шлем в форме драконьей головы, покрытый драгоценными камнями.

– Вот, надень. Драконий шлем Дор-ломина защитит тебя в бою и убережет от проклятого оружия Великого Врага. И вот это тоже надень.

Она протянула мне некую волшебную шубу под названием Волчья шкура Драуглуина. Как только я накинул ее на плечи, мой аватар начал превращаться в гигантского волка, вынуждая меня опуститься на четвереньки. С гарнитурой ОНИ превращение в животное вызывает странные, непривычные ощущения. К ним нужно приспособиться. К счастью, во время квестов я не раз превращался в различных существ, поэтому уже умел передвигаться на четырех лапах.

Закончив меня маскировать, АртЗмида достала из инвентаря некий волшебный плащ и накинула на себя. Программа распознавания изображений назвала его Шкурой летучей мыши Турингветиль. Когда АртЗмида натянула на голову капюшон, она вновь превратилась в большую летучую мышь и, захлопав темными крыльями, пролетела вперед через широко распахнутые врата Ангбанда.

С секундным запозданием я сорвался с места и побежал за ней на всех четырех лапах.

* * *

Миновав массивные черные врата, мы спустились по крутой каменной лестнице в пещерообразные глубины. Затем оказались у входа в лабиринт из темных коридоров и проходов, ведущих еще глубже под землю.

Я было направился вперед, к самому широкому и освещенному проходу, но путь мне преградила АртЗмида, вновь принявшая человеческий облик.

– Пойдешь туда, и придется прокладывать дорогу вниз по Лабиринту Пирамиды, – объяснила она. – Это огромный лабиринт из подземелий, состоящий из ста случайно сгенерированных уровней с увеличением размеров лабиринтов и опасностей. Это воссоздание старой игры типа рогаликов[61] Angband. – Она указала направо. – К счастью, я знаю короткий путь, который ведет прямиком в Нижнюю залу, где и находится трон Моргота. Следуй за мной, Брейсгёрдл.

Мы немного прошли по соседнему коридору, затем АртЗмида остановилась и слегка нажала ладонью на неприметную часть стены. Та со скрежетом отодвинулась, открывая потайной ход. Когда мы нырнули внутрь, АртЗмида вновь прижала руку к стене, и плита встала на место. Вскоре мы вышли из другой потайной двери, всего в нескольких ярдах от тронного зала Моргота.

АртЗмида сняла капюшон.

– Слушай, Си, план такой. Обычная магия на Моргота не

действует, но песенное заклинание Средиземья должно его вырубить, как и Кархарота. У меня заклятие девяносто девятого уровня, перед которым он не устоит. Будем надеяться, мое произношение на квенья не слишком хромает.

Затем она широкими шагами направилась вперед, смело входя в открытые двери тронного зала Моргота, словно гостья королевских кровей, в то время как я, по-прежнему в облике волка, семенил за ней следом.

Нижняя зала представляла собой большое, похожее на пещеру помещение с полом из полированной бронзы. Вдоль стен стояли «железные девы» и прочие пыточные устройства, а также статуи извивающихся черных змей. В противоположном конце зала возвышался массивный стальной трон, на котором восседал темный великан. Моргот оказался даже ужаснее, чем я себе представлял. Гигантская демоническая фигура, покрытая черными пластинчатыми доспехами, выглядела так, будто сошла с обложки самого что ни на есть хардкорного альбома хэви-метал. Единственным аксессуаром было семифутовое холодное оружие, лежащее у него на коленях, которое, как услужливо сообщил мне мой помощник, называлось Гронд, Молот Преисподней, и могло убить всякого аватара единственным ударом.

Едва завидев Моргота, АртЗмида начала петь. Ее голос эхом отражался от стен черного зала. Когда она закончила свою песнь, все орки, балроги и другие жуткие существа, сторожившие Моргота, погрузились в сон. Несколько ужасающих мгновений спустя и сам Моргот наконец покачнулся и рухнул со своего трона лицом на бронзовый пол с громоподобным лязгом – словно с гор спустилась лавина железа. Его корона спала с головы, покатилась и упала прямо передо мной, с тремя сияющими сильмарилями, инкрустированными в кольцо из черного железа.

Взглянув на лицо Моргота, я увидел лишь зияющую пустоту и, придя в ужас, поспешил отвести взгляд. Тут я заметил, что обе его руки покрыты рубцами, словно от ожогов, а часть массивной правой ноги отсутствовала, как будто ее отсекли в бою.

АртЗмида показала мне на корону и начала заново петь заклятие: его нужно было повторять постоянно, чтобы действие сохранялось.

Сняв волчью шкуру и вернув свой человеческий облик, я вытащил Ангрист и с его помощью выковырял один из светящихся сильмарилей из короны. Вот только, когда драгоценный камешек оказался в моей руке, ничего не произошло – ни вспышек, ни флешбэков. Ничего не превратилось в Шестой осколок. Сильмариль оставался лишь камнем.

Он излучал яркий свет, как путеводная звезда, и я поспешил

спрятать его в инвентарь. Взгляд вновь упал на корону. Возникло искушение вытащить и второй камень. И третий тоже, просто ради интереса. Ведь они были прямо перед моим носом! Но большим усилием воли я подавил искушение, внимая предупреждению Арти. Если мы действительно нашли нужный камень, возможно, он превратится в осколок, когда мы покинем пределы Ангбанда.

Едва я добыл наш трофей, АртЗмида оборвала пение, затем мы вновь натянули волшебные маскировки и кинулись к выходу, следуя тем же секретным маршрутом, по которому пришли. Добравшись до верха лестницы, мы увидели большие железные ворота и обнаружили, что наш путь вновь перекрыт: от сна пробудился гигантский волк Кархарот.

В ту же секунду в моей руке внезапно появился сильмариль. Я попытался вернуть его в инвентарь, но не смог. Драгоценный камень словно приклеился к ладони.

– Если попытаешься пройти мимо Кархарота, он откусит тебе руку с сильмарилем и проглотит, – объяснила АртЗмида. – То же самое произошло с Береном. Сильмариль начнет сжигать Кархарота изнутри, от дикой боли он будет метаться по округе. Придется за ним долго гоняться, потратим кучу драгоценного времени.

– Почему просто не усыпить его снова?

– Не могу. Лутиэн зачаровала его лишь раз, по пути внутрь.

– Тогда как нам пройти мимо монстра?

– С небольшой помощью друга. Есть только одно существо, которое способно избавить Кархарота от его мучений…

Она достала из инвентаря маленькую стеклянную статуэтку, похожую на большую лохматую собаку, – вероятно, еще одна Статуэтка Удивительной Силы, как мои Тенегрив и Феларофф. Только собаку я еще никогда не видел.

АртЗмида поставила статуэтку на землю, затем сунула два пальца в рот и издала долгий, пронзительный свист, прежде чем крикнуть:

– Хуан!

Фигурка начала расти и превращаться в ирландского волкодава с длинной белой шерстью размером с небольшую лошадь. Пес склонил голову перед АртЗмидой, затем втянул воздух и обернулся. Завидев Кархарота, он обнажил свои острые, как бритва, клыки.

АртЗмида наклонилась к Хуану и прошептала что-то на синдарине. Тот рванул вперед и бросился на шею Кархарота, вцепившись в нее могучими челюстями. Волк отступил, освобождая нам выход.

Мы с АртЗмидой помчались вперед. Волкодав отвлекал стража до тех пор, пока мы не миновали врата. Едва я переступил порог темной крепости Ангбанд, сильмариль в моей руке превратился в Шестой осколок, и возник очередной флешбэк…

…В первое мгновение я ничего не видел, затем с глаз упала повязка и передо мной оказались водопады Ривенделла, приютившие знакомый мне особняк. Ог впервые показывал Кире дом, который для нее построил. Место, где она проведет с ним остаток своей жизни.

Кира медленно обернулась. У нее сердце выскакивало из груди, когда она осматривала потрясающие окрестности. Затем она заглянула в глаза мужу и проговорила:

– Ах, Ог, я хочу остаться здесь навсегда…

…Воспоминание оборвалось, и я вновь оказался на Арде, рядом с АртЗмидой за воротами Ангбанда. Я взглянул на Шестой осколок в руке. На его кристаллической поверхности виднелась витиеватая каллиграфическая буква «Л», в которой я мгновенно признал символ Леукосии – тот самый, который украшал таблицу персонажей Dungeons and Dragons Киры. Та же буква «Л» мелькала в папке Киры, на иллюстрации Святилища Леукосии. Символ ее персонажа был выгравирован на каменном алтаре, и он полностью соответствовал символу на Шестом осколке.

Я определил точное местоположение Святилища на Хтонии в своем атласе OASISa и попытался телепортировать туда нас обоих. Ничего не вышло – мы были не в специальной зоне телепортации.

Внезапно над головой загромыхало, вокруг нас земля начала искрить красным и задрожала. Сверху раздалась серия взрывов, и, задрав головы, мы увидели огонь и дым, извергавшиеся из трех вулканических вершин Тангородрима. Мгновение спустя вниз посыпался град пылающих камней и расплавленного металла.

– Ангбанд пробудился! – крикнула АртЗмида, оттаскивая меня от ворот. До нас уже доносились крики, визги и рев всевозможные жутких тварей, мчавшихся к нам из подземелий. Вскоре из потайного хода позади посыпали приспешники Моргота, а еще больше приближались к главным вратам прямо перед нами. Мы оказались зажаты между двумя темными армиями, и обе стремительно наступали.

Мы пропали! Я повернулся к АртЗмиде, и вдруг она указала на небо.

К нам, выставив когти, приближалась пара гигантских орлов. Однако АртЗмида не двинулась с места, и я тоже, а мгновение спустя птицы подхватили нас и понесли прочь.

Оказавшись в безопасности, высоко в облаках, мы

перебрались на спины своих спасителей, и АртЗмида представила меня нашим новым друзьям. Она летела верхом на Гваихире, а я – на Ландровале.

– Эти самые орлы спасли Берена и Лутиэн, когда те бежали из Ангбанда, – поведала мне АртЗмида, затем указала на три вулкана, которые по-прежнему клокотали внизу позади нас, изрыгая огонь и молнии в темнеющее небо. – Гигантские Орлы раньше гнездились там, на вершинах Тангородрима. Но теперь их дом находится в горном хребте Криссаэгрим на юге Эхориата.

От ее спокойного, подробного рассказа я громко рассмеялся.

– Прости, – позже извинился я. – Мне нравится, когда ты сыплешь информацией, Арти. Всегда нравилось.

Грустно улыбнувшись, она отвернулась. Однако я не мог оторвать от нее глаз. В тот момент она выглядела прекраснее, чем когда-либо – настоящая богиня-воительница, с развевающимися на ветру темными волосами, мчащаяся по небу Арды на спине Гигинтского Орла.

Эйч была права. Я все еще любил Саманту. И никогда не перестану любить. Я лишь надеялся, что успею исправить свои ошибки и вырасти в ее глазах, если это вообще возможно.

Глядя на АртЗмиду, я вдруг испытал волну жалости к Анораку. В его извращенном сознании жила мысль, что все это он вытворял из любви к Кире – из страстного желания вернуть ее к жизни. И в глубине своей заблудшей души он верил, будто сможет добиться от нее взаимности и положить конец своему одиночеству.

Впрочем, Анорак был безумцем, но не глупцом. Разумеется, он не ждал, что мы позволим ему спокойно бродить по OASISу после всего произошедшего. Что же он замышлял?

Я содрогнулся, вновь подумав о «корабле в бутылке» – автономной симуляции, где он будет держать Киру в своем плену целую вечность. Может, Анорак построил где-нибудь в подземном бункере серверную ферму, питаемую солнечными батареями на поверхности? Или, быть может, намеревался использовать спутник на солнечной энергии на орбите?

Вряд ли Анорак построил для себя виртуальную тюремную камеру. Ему понадобились бы мощные процессоры для создания обширной симуляции, в которой можно бродить столетиями. Иными словами, собственный OASIS.

Вот только… Анораку и не требовалось создавать свой «корабль в бутылке», верно? Я уже создал для него идеальный вариант на борту «Воннегута», с компьютером, содержащим частную смоделированную вселенную – ARC@DIA. И пока что в ней не было ни единого аватара, одни неписи. Анораку

оставалось лишь загрузить туда себя и Леукосию через тот же канал передачи данных, через который система обновлялась с OASISa. И оба ИИ смогут спокойно прятаться внутри бортового компьютера до тех пор, пока корабль не покинет Землю.

Если только Анорак не придумал способ захватить корабль и вывести на орбиту преждевременно – задача, вероятно, для него не слишком сложная, поскольку я приложил немало усилий, чтобы обеспечить контроль над кораблем и телеботами из ARC@DIA.

Наверняка таков его план: заполучив Леукосию, Анорак украдет наш межзвездный космический корабль и сбежит с Земли.

Я хотел было поделиться своей новой теорией с АртЗмидой, но решил воздержаться, пока рядом неписи. Анорак вполне мог придумать, как шпионить за нами через них, с него станется, и паранойя тут ни при чем.

Размахивая своими огромными крыльями, Гваихир и Ландроваль перенесли нас через выжженную пустошь Анфауглит и над Таур-ну-Фуином в долину Тумладен в Окружных горах, где скрывался эльфийский город Гондолин. Нас высадили в открытом поле сразу за городом, прямо в зоне телепортации. Мы поблагодарили орлов и попрощались, после чего они улетели в яркий красно-сиреневый восход.

Я немедленно поделился с АртЗмидой своей теорией о плане Анорака в отношении «Воннегута». Я ждал придирок, однако она лишь кивнула.

– Когда выйду из системы, сразу передам информацию Майлзу и нашей службе безопасности, – сказала она. – Мы разработаем план, пока ты будешь искать последний осколок. Согласен?

Я кивнул. АртЗмида достала что-то из инвентаря и протянула мне предмет, похожий на миниатюрную тактильную систему. В описании говорилось, что это Тактическая станция управления телеботом.

– Она позволит тебе синхронизироваться с одним из телеботов, которых мы отправим в старый особняк Ога, – объяснила АртЗмида. – Я скажу, когда его активировать.

– Спасибо, Арти. – Я добавил предмет в свой инвентарь. – Спасибо за все.

– Пожалуйста, – с улыбкой ответила АртЗмида, затем, к моему удивлению, подалась вперед и поцеловала меня в щеку.

– На удачу, – сказала она за мгновение до того, как телепортироваться.

Я стоял там несколько секунд, приложив ладонь к щеке. Но

вдруг заметил, как дрожит рука – у меня заканчивалось время.

Глубоко вздохнув, я телепортировался на Хтонию, чтобы найти последний из Семи осколков.

0026

Я перепроверил координаты в атласе OASISa и телепортировался прямо на вершину самого высокого пика Зайзерийских гор, расположенных на континенте Зайзерия в южном полушарии Хтонии.

Мне не раз доводилось пролетать над этими горами по пути в другие части мира Холлидэя, но я никогда на них не высаживался. Зачем, если на них ничегошеньки не было? Весь горный хребет представлял собой серую зону – участок случайно сгенерированного ландшафта без неписей. Ни с кем не пообщаться и квестов никаких не пройти. Тысячи пасхантеров облазили каждый клочок этих гор, и все как один заявили, что на них нет ровным счетом ничего достойного внимания.

Однако, когда мой аватар материализовался на вершине горы, я все-таки увидел нечто интересное – Святилище Леукосии: похожий на Стоунхендж круг из семи гранитных плит с возвышающимся алтарем в центре. Вряд ли сооружение стояло там всегда, кто-нибудь обязательно бы его увидел. Черт, да я бы и сам увидел, пролетая сверху!

Я вошел в Святилище и приблизился к алтарю, затем достал и открыл папку Киры. Нарисованная карандашом иллюстрация Святилища Леукосии полностью соответствовала виду передо мной: во главе алтаря стояла каменная статуя Леукосии. В правой руке она держала круглый щит с ее символом, а левую вытягивала вперед, обращая пустую ладонь к серому небу над головой. Под статуей на плоском камне были высечены слова загадки:

«Сыщи семь осколков сердца сирены
В семи мирах, где сирена выходила на сцену.
За каждый осколок наследник заплатит высокую цену
Дабы вновь сделать сирену цельной».

Ниже располагались шесть одинаковых углублений в форме осколков. Дальнейшие действия казались вполне очевидными.

Я извлек из инвентаря все шесть найденных осколков и по очереди вставил в углубления на алтаре. Встав каждый на свое место, они загорались ярко-голубым. Едва я вложил последний осколок, возникла ослепительная вспышка света. Когда ко мне вернулось зрение, я увидел в протянутой руке статуи седьмой осколок, который ярко сиял голубым светом, как и остальные.

Я вернул шесть осколков обратно в инвентарь и взял седьмой. Меня тут же затянул еще один, последний флешбэк…

… Кира сидела в Лаборатории доступной среды в GSS,

которую Холлидэй позже прикрыл. Я видел ее на архивных фотографиях и в видеозаписях.

Прямо перед Кирой стоял Джеймс Холлидэй, держа нечто, похожее на ранний прототип гарнитуры с оригинальным нейронным интерфейсом. Она была более громоздкая, чем современная, и напоминала скорее шлем.

В стороне стоял Ог, на его лице застыло тревожное выражение.

– Это устройство позволит людям управлять своим аватаром в OASISe лишь силой мысли, – сказал Холлидэй, осторожно опуская прототип на мою/Кирину голову. – Нужна минутка для калибровки.

Затем Холлидэй вытянул руку и нажал кнопку на панели управления, и меня ослепила вспышка света…

…Когда флешбэк закончился, я поспешил убрать Седьмой осколок в инвентарь, где все семь выстроились в линию. Я бросил взгляд на слова, выгравированные на алтаре: «За каждый осколок наследник заплатит высокую цену», и вспомнил, что мне пришлось заплатить, – все семь пережитых мной воспоминаний.

На Миддлтауне я увидел, как Кира создала свой первый цифровой рисунок.

На Кодаме Ог впервые признался ей в любви.

На Шермере Ог приехал в Лондон, чтобы спасти Киру от отчима и вернуть ее в Огайо.

На Халцедонии Кира показала Огу логотип, который разработала для их новой компании.

В Загробном мире я увидел, как Принс пел ей серенаду на ее день рождения – подарок от Ога.

На Арде Ог показал Кире копию Ривенделла, которую для нее построил.

И наконец здесь, на Хтонии, я пережил последние семь секунд памяти Киры, записанные Холлидэем, в тот день, когда он скопировал ее сознание без ее разрешения или даже ведома.

Каково было Холлидэю пережить эти воспоминания? Воочию увидеть любовь Ога и Киры, а себя – печальным, одержимым третьим лишним? Гениальным, но беспомощным другом, которого они оба терпели из жалости. Выбрал ли он эти конкретные воспоминания, чтобы наказать себя? Или чтобы тот, кто пробудит Киру, знал о всех преступлениях, которые он против нее совершил?

Без сомнения, теперь я чувствовал себя ближе к Кире, лучше понимал ее как человека и творца. И я также гораздо яснее видел Джеймса Донована Холлидэя. Он был настоящим гением, этого у него не отнять, однако только вчера я воспринимал его добрым

гением, чей ум и талант лишь развивали его человечность. Теперь же невозможно отрицать, что он был в корне двинутым – безнравственным, психически неуравновешенным, эмоционально отстраненным человеком. Компьютерщик-отшельник, который предал доверие двух своих лучших друзей.

Все, больше я не собирался его идеализировать.

Конечно, вполне возможно, что я не доживу даже до завтрашнего дня… и все же.

Я взглянул на статую Леукосии и склонил перед ней голову в знак признательности. И тут заметил, как на моем запястье засветился ярко-красным Браслет Обнаружения. В следующий миг прямо за спиной раздался знакомый звуковой эффект телепортации – тот самый, из старого мультика D&D, который всегда сопровождал появление Анорака.

– Ты вновь повторил успех! Поздравляю, Парсифаль!

Я обернулся: Анорак стоял с широкой улыбкой на лице.

– И у тебя даже осталось больше десяти минут! – добавил он, указывая на свои умные часы.

– Ну и ну, глядите кого сюда занесло, – сказал я. – МРС[62] прибыл забрать свой выкуп.

Анорак пропустил оскорбление мимо ушей, его улыбка стала еще шире.

– Впечатляюще, Уэйд. Я рассчитал крайне низкую вероятность того, что тебе в самом деле удастся все провернуть.

– Мне значительно помогли друзья. И не все из них пережили приключение.

Улыбка Анорака растаяла. Он протянул руку.

– Объедини Семь осколков и отдай мне Сердце сирены. Тогда я отпущу тебя, твоих друзей и остальных заложников, как обещал.

Мне хотелось выхватить свой самый острый меч и отсечь ему голову к чертям! Однако я сдержался и, сохраняя хладнокровие, поступил согласно плану: открыл инвентарь и достал семь осколков… Вот только не те, которые собирал почти двенадцать часов, а идентичные на вид подделки, новенькие, с пылу с жару, магические артефакты, созданные нашими программистами по моей просьбе и параметрам. Подделки обладали теми же видимыми магическими свойствами, что и настоящие осколки, которые по-прежнему надежно хранились в моем инвентаре.

Я разложил семь подделок на алтарь и собрал их вместе, один за другим, как кусочки трехмерного пазла. Вспыхнул яркий свет, и они слились воедино, образовав большой, идеально симметричный многогранный драгоценный камень. В центре сиял голубой свет, который пульсировал, прямо как сердце.

Мгновение я с восхищением глядел на него, затем протянул

Анораку. Тот уже тянулся за ним. Когда его рука коснулась драгоценного камня, предмет перешел из моего инвентаря в его. Но в тот же самый момент мне открылся доступ к инвентарю Анорака, где я мог забрать себе любой из его предметов. Он совершил большую ошибку, приняв новейший магический артефакт моего собственного изобретения. Я назвал его Жемчужиной Присвоения. Когда другой аватар – или непись – забирал его у вас, вы могли взамен взять что-то у них. Поэтому, когда Анорак к нему прикоснулся, на моем дисплее высветился список всех предметов в его до отказа забитом инвентаре – столько магических артефактов мне в жизни не доводилось видеть. Я пролистал выставленный в алфавитном порядке список, пока, наконец, не нашел интересующий меня предмет.

Когда я его выбрал, мантия немедленно исчезла с аватара Анорака, который приобрел свой второй облик – облик Джеймса Холлидэя средних лет в поношенных джинсах и выцветшей футболке со Space Invaders.

Впервые я увидел на лице Анорака нечто, похожее на искреннее удивление. Увы, времени насладиться зрелищем не было. Едва мантия Анорака появилась в моем инвентаре, я ее надел и телепортировался в единственное место в OASISe, куда не мог попасть ни один аватар или непись, – в небольшую библиотеку, расположенную в самой высокой башне замка Анорака…

В комнату с Большой Красной Кнопкой.

Уровень 6

Разум – единственная ценность человека.

Почему же он обязательно должен быть привязан к кожаному мешку костей, мяса, крови, волос и сосудов?

Неудивительно, что люди не могут сделать ничего толкового, застряв на всю жизнь с паразитом, которого нужно поить, пичкать едой и вечно защищать от погоды, вирусов и микробов. А дурацкая штуковина все равно изнашивается, сколько бы вы ее ни холили и лелеяли!

Курт Воннегут-младший

0027

Я материализовался прямо перед пьедесталом с пасхальным яйцом Холлидэя, затем кинулся к книжной полке у стены и потянул за корешок одного из томов – романа под названием «Симулакрон-3». Раздался щелчок, и книжная полка отъехала в сторону, открывая квадратную металлическую пластину в стене, в центре которой располагалась до нелепого крупная красная кнопка с единственным словом: «ВЫКЛ».

Я достал из инвентаря и активировал Куб Силы. Тут же вокруг меня появилось силовое поле в форме куба – лишь мера предосторожности, поскольку мне по опыту было известно, что в кабинет никто попасть не мог. Но, черт его знает, вдруг Анорак – исключение? Ведь он бывал здесь по крайней мере раз, когда я выиграл конкурс. Впрочем, тогда же он передал мне мантию Анорака и все свои способности. Так что, вероятнее всего, теперь доступ в кабинет ему закрыт.

Вдруг послышался свист телепортации Анорака. Обернувшись, я, к своему огромному облегчению, увидел его прямо за открытым окном. Мое предположение оказалось верным: только победитель конкурса может ступить в кабинет. Поэтому, когда Анорак попытался перенестись в него, система выкинула его за пределы помещения. Разумеется, он тут же упал вниз, но быстро сориентировался и активировал какие-то летательные чары. Затем вернулся к окну и мрачно уставился на меня.

– Хитро, Уэйд. Не ожидал я такого развития событий. Но только потому, что твои действия совершенно бессмысленны. Ничего не изменилось…

Деактивировав Куб Силы, я его спрятал и достал Кольцо Телекинеза. Затем осторожно положил руку на Большую Красную Кнопку.

– Мы знаем, где вы с Сорренто держите Ога – в Коламбусе, в его старом доме на Бэббитт-роуд. GSS отправили отряд телеботов, чтобы его вызволить. Отпусти Ога прямо сейчас, или я нажму на эту штуковину.

Анорак улыбнулся и покачал головой.

– Не могу, приятель! – весело ответил он. – Было бы глупо с моей стороны. Теперь, когда вы с друзьями показали мне точное расположение Семи осколков, я могу просто провести аватар Ога по тому же пути… как только выясню его пароль. Вряд ли это займет много времени. Без сомнения, я бы уже давно его взломал, если бы Холлидэй не стер кучу моих воспоминаний.

– Анорак, я серьезно! Если не отпустишь Ога невредимым, Кромом клянусь, я нажму на гребаную кнопку и удалю к чертям твою неадекватную электронную тушку вместе с Семью осколками и всем OASISом. И плевать на последствия!

Я достал гигантский бумбокс, опустил на пол, затем вставил кассету и включил. Из динамиков полилась та же песня Питера Вулфа, которую использовал Анорак, чтобы над нами поиздеваться. Я даже подпел вступительной строчке:

– Lights out ah ha. Blast, blast, blast[63].

Однако Анораку, похоже, моя выходка забавной не показалась. Он открыл было рот, пытаясь мне ответить, но я не дал ему возможности и с помощью Кольца Телекинеза захлопнул ставни и запер на замок, чтобы Анорак меня больше не видел и не слышал. Никакая магия или технология не позволит ему за мной шпионить, а я все еще мог за ним следить через видеотрансляции от аватаров, случайно оказавшихся рядом с замком: Анорак продолжал висеть перед окном, буравя закрытые ставни взглядом.

Я открыл свое меню и отправил АртЗмиде тайное послание:

«WE CAN DANCE IF WE WANT TO»[64]

Несколько мгновений спустя на экране загорелся ее ответ:

«ПОКАЖЕМ ИМ “КРАССНЫЙ РАССВЕТ”!»

Улыбнувшись, я достал из инвентаря крошечную Тактическую станцию управления телеботом, которую мне дала АртЗмида, и бросил на каменный пол. Она тут же выросла до своего полного размера и превратилась в нечто, напоминающее обычную систему для погружения в OASIS, вплоть до встроенной мультифункциональной беговой дорожки. Сходство весьма ироничное, поскольку устройство служило прямо противоположной цели: с его помощью аватар из OASISа мог управлять роботом в реальном мире.

Станция автоматически включилась, когда я в нее забрался. Из корпуса вытянулись тонкие роботизированные руки и надели на мой аватар виртуальный визор и тактильный костюм, которые позволяли видеть, чувствовать, слышать и осязать реальный мир через сенсорный аппарат телебота под моим управлением.

Его головные камеры показали, что он стоит на зарядной станции, расположенной в задней части БНТ – бронированного носителя телеботов, – который уже пришел в движение. Меня окружали примерно два десятка идентичных телеботов. Я узнал в них совершенно новые «Окагами ББТ-3000» – бронированные боевые телеботы с пулеметами на руках и ракетными установками на плечах. Служба безопасности в моем доме использовала «ББТ-2000», разработанные для частных нужд, в то

время как модель «3000» предназначалась для полномасштабной войны. Очевидно, Майлз с Самантой решили не рисковать и вооружились по полной.

Повернув голову телебота, я заметил Саманту и Майлза всего в нескольких шагах от меня, по другую сторону пуленепробиваемого окна, отделявшего грузовой отсек от бронированной кабины БНТ. На них обоих были визоры и тактильные перчатки, поскольку они также управляли своими телеботами, которые кивнули моему, увидев, что он активировался.

Саманта управляла бронированным медицинским телеботом, оснащенным хирургическими инструментами и лекарствами вместо оружия и боеприпасов. Его броня была белого цвета, а на лбу красовался большой красный крест. Бот повернулся ко мне, и его нагрудная пластина отъехала в сторону, открывая маленький монитор с лицом раватара – живым зеркальным отражением настоящего лица Саманты, за исключением визора.

Мне потребовалось несколько секунд, чтобы найти кнопку, открывающую нагрудную пластину собственного бота. Когда я на нее нажал, Саманта увидела лицо моего аватара. Сквозь множественные слои машин и технологий мы заглянули друг другу в глаза. В ее отражалась твердая решимость, но затем выражение лица смягчилось, и я готов был поклясться, что на мгновение она посмотрела на меня прямо как прежде – с любовью, лаской и надеждой.

Нас прервал Майлз, обратившись ко мне через своего телебота:

– Здравствуйте, мистер Уоттс! Рад вас видеть, сэр.

– Привет, Майлз. Спасибо, что все организовал. – Я вновь повернулся к Саманте. – Что ты здесь делаешь? То есть почему ты настоящая здесь, в кабине этого грузовика? Тут небезопасно.

– Потому что Ог тоже здесь настоящий, – ответила она. – И он тоже не в безопасности. И в плохом состоянии. Если нам удастся его оттуда вытащить, не хочу, чтобы его окружали телеботы и незнакомцы. Я буду рядом и смогу его обнять.

Я кивнул. На мгновение в горле застыл ком. В отличие от меня, Саманта думала об Оге, а не о себе. Она всегда в первую очередь руководствовалась добротой и великодушием. Она гораздо лучше меня, и рядом с ней я становился лучше. И мне отчаянно хотелось вернуть ее в свою жизнь. А для этого она должна была выжить.

– Ог не хотел бы, чтобы ты подвергала себя опасности. И… я тоже не хочу, Саманта.

– У меня для тебя плохая новость, милый: мы все сейчас в

опасности. Все человечество. Так что возьми себя в руки и возвращайся в игру, ладно?

Сложно поспорить, поэтому я не стал и лишь кивнул.

– Мы почти у дома, – сообщила она. – Пока никаких следов чужих беспилотников. Но будь начеку.

Я проверил карту миссии на дисплее своего телебота: мы приближались к бывшему особняку Ога с востока, катясь по длинной мощеной подъездной дорожке. В окне видеотрансляции с камеры на передней части нашего транспортного средства я увидел большой ультрасовременный особняк, по размеру и стилю похожий на мой.

Здание и территория вокруг выглядели заброшенными. Никаких припаркованных транспортных средств и никаких признаков жизни в доме – все двери и окна закрыты, а шторы задернуты.

Задняя дверца БНТ опустилась, образуя съезд. Телеботы один за другим начали отсоединяться от своих зарядных станций и выходить наружу. Мой бот находился в самой глубине, поэтому я вышел одним из последних, затем присоединился к остальным, выстроившимся прямо перед главным входом. К моему роботу подъехала Саманта, ее нагрудная пластина вновь скользнула в сторону, открывая монитор с лицом АртЗмиды.

– Что ты сказал Анораку? – спросила она.

– Сказал, если он не отпустит Ога, я нажму Большую Красную Кнопку.

– Он тебе поверил?

– Думаю, да.

– И ты не соврал? Ты правда нажмешь на кнопку?

Я кивнул.

– Если Анорак не освободит Ога, вероятно, только так мы можем его остановить. И если я умру от синаптической перегрузки, больше никто не нажмет на кнопку.

Кивнув, АртЗмида откинула голову бота, чтобы оглядеть небо, затем вновь повернулась ко мне.

– Наши беспилотники по-прежнему не видят воздушной угрозы. И сенсорное сканирование дома не выявило тепловых признаков. Возможно, Анорак установил тепловой щит. Или велел Сорренто перевести Ога в другое место.

Я указал на входную дверь.

– Давай узнаем.

Она кивнула. Ее экран потемнел, и бронированная пластина скользнула обратно. Затем ее телебот внезапно развернулся и побежал к входной двери – сделанной, казалось, из цельной доски дуба. Саманта кивнула Майлзу, и оба телебота врезались в дверь

своими вооруженными торсами, как тараны. Дубовая дверь разлетелась в щепки, которые усеяли полированный мраморный пол пустого коридора.

По связи раздался голос Майлза: он приказал четырем операторам телеботов сторожить главный вход, а остальным – окружить дом и поискать другие пути внутрь. Когда все отправились выполнять приказы, Майлз вошел в коридор, мы с АртЗмидой последовали за ним. На моем дисплее появилась полупрозрачная карта дома (основанная на строительных чертежах), с точкой, показывающей наше текущее положение.

Я огляделся. Темная комната пустовала: никакой мебели или картин на стенах. Очевидно, переезжая, Ог все увез с собой.

Медицинский телебот АртЗмиды с шумом прошел по коридору и пинком открыл огромные двери в дальнем конце. За ними оказалась большая комната, обитая деревянными панелями, без мебели или декора – возможно, некогда столовая или конференц-зал. Однако теперь Анорак использовал ее в качестве своего личного оружейного склада: она была забита вооруженными до зубов воздушными дронами и сотней телеботов «Окагами ББТ-3000» – точно такими же, как у нас. Они выстроились ровными рядами на полированном мраморном полу. Их броня была выкрашена в камуфляжный цвет – вероятно, их украли у военных. Однако они стояли неподвижно, со спрятанным оружием. Дроны «Хабашоу ББД-4XL» находились в стойках автоматического запуска, нацеленных на два люка в потолке. Но и они не работали.

Я опасливо прошел мимо них, ожидая, что те вдруг оживут. Однако они оставались неподвижными, а лампочки – темными. Быть может, Анорак отдал им команду отступить, опасаясь, что я не блефую насчет Большой Красной Кнопки?

Телебот Саманты подошел к другой дубовой двери в дальнем конце комнаты, сорвал ее с петель и отшвырнул в сторону. Следующая комната была совершенно темной, но Саманта без колебаний вошла внутрь. Мы с Майлзом по очереди последовали за ней. Включились аварийные прожекторы на плечах телеботов и осветили интерьер.

Помещение в форме буквы «П» оказалось бывшим кабинетом и библиотекой Ога. Я узнал витиеватую резьбу на пустых книжных полках вдоль задней стены по старым фотографиям Ога, сделанным за его компьютером. Однако теперь не было ни стола, ни другой мебели. В комнате находились только две обычные тактильные системы, стоящие бок о бок в самом центре. Обе – «Хабашоу 9400» – первоклассная модель, которую во времена конкурса Холлидэя использовал Сорренто со своими

«шестерками». Обе они пустовали.

– Сюда! – раздался знакомый голос. Нолан Сорренто! Его крик эхом отразился от обитых дубовыми панелями стен и сводчатого потолка пустой комнаты. У меня кровь застыла в жилах.

Я повернул голову телебота, разыскивая источник звука. Он доносился из-за угла в противоположном конце комнаты, слева от нас. Оттуда исходил тусклый свет. Я направился к нему, пока не завернул за угол.

У дальней стены стояла больничная койка, а на ней без сознания лежал не кто иной, как Огден Морроу! Он выглядел изможденным и смертельно бледным. К его правой руке крепилась капельница, а у изголовья койки стоял монитор с его жизненными показателями. Через крошечный динамик до меня доносился глухой стук его сердца – ровный, пусть и несколько слабый.

Ог был жив! Мне хотелось прыгать от радости.

Но на этом хорошие новости заканчивались. Плохая же заключалась в том, что рядом с Огом, широко и дружелюбно улыбаясь, стоял Нолан Сорренто, приставив пистолет к виску больного старика.

– Ну и ну! – воскликнул он. – Ведь это ж мой старый приятель Парсифаль! Эй, чувак! Рад тебя снова видеть! – Он повернулся к телеботу Саманты, и его улыбка стала шире. – И мисс Кук здесь! Выглядишь очаровательно, как всегда.

У другой стороны кровати стоял еще один украденный военный телебот, но этим кто-то управлял. Оба его пулемета на руках были подняты, вот только указывали они не на Ога, а на Сорренто. Того эта мелочь словно ничуть не заботила.

– Извини, Уэйд, – сказал Анорак через своего телебота. – Как ты и просил, я велел Нолану отпустить мистера Морроу. Но, как видишь, он отказывается подчиняться.

– У нас был уговор, Анорак! – внезапно заорал Сорренто. – Я выполнил свою часть, теперь дело за тобой! Отдай мне обещанное! – Он сильнее прижал пистолет к виску Ога и уставился прямо на меня. – Я хочу мести! Я уничтожу OASIS навсегда. – Он перевел взгляд обратно на Анорака. – Пусти меня к Большой Красной Кнопке. Живо! Или я размажу мозги мистера Морроу по всей стене. Тебе решать.

– Мне ужасно жаль, Нолан, – ответил Анорак. – Но мне больше не по силам соблюсти наш уговор. И теперь, когда все осколки собраны, ты мне больше не нужен. Итак, как самоназначенный представитель штата Огайо, я приведу в исполнение приговор, который тебе вынесли два года назад.

Затем резко и без всякого предупреждения Анорак выстрелил из оружия телебота прямо Сорренто в лоб. От удара тот отлетел назад; вероятно, пальцы на спусковом крючке машинально сжались, его пистолет выстрелил, и пуля попала Огдену в живот.

Раздался крик Саманты, и ее телебот кинулся к Огу. Тело Сорренто с глухим стуком рухнуло на пол.

Я же продолжал стоять столбом, потрясенно наблюдая за происходящим. Годами я представлял себе смерть Сорренто: почти всегда от моих собственных рук. Теперь же к горлу подступила тошнота. Я рефлекторно согнулся внутри своей системы управления.

Осознав, что телебот продолжает повторять мои движения, я овладел собой и наставил оружие на Анорака. Тот немедленно убрал свое и поднял руки. Затем мы оба повернулись к Саманте. С помощью оснащения медицинского телебота она осмотрела рану Ога, после чего использовала хирургические инструменты, встроенные в его пальцы, чтобы извлечь пулю. Бросив ее на труп Сорренто, она продезинфицировала рану, запечатала медицинским клеем, подаваемым из насадки на мизинце телебота, и наконец наложила повязку – на все ушло меньше тридцати секунд.

– Все хорошо? – спросил Майлз.

АртЗмида покачала головой.

– Нет. Нужен врач. Ога надо отвезти в больницу.

Саманта с Майлзом подняли Ога с крайней осторожностью, я же не спускал с прицела бота Анорака, который по-прежнему стоял с поднятыми руками.

– Мне правда жаль, – покачал он головой. – Честное слово, я и не думал, что Сорренто может ранить Ога после того, как я всажу пулю ему в мозговой ствол! В фильмах лоботомия крупного калибра всегда моментально вырубает злодеев…

Вдруг откуда-то с пола раздалась сирена. Я опустил взгляд – звук исходил из умных часов на запястье Сорренто. Его крошечный экран мигал красным.

– Это еще что?

– Боюсь, очень плохие новости, – ответил Анорак. – Все те оборонные боты и воздушные дроны требуют активации человеком. Для этого, помимо всего прочего, мне и был нужен мистер Сорренто. Но, похоже, он не вполне мне доверял, поэтому запрограммировал всех этих ботов в случае его смерти активировать режим полномасштабного нападения…

Мгновение спустя мы услышали, как все боевые телеботы в соседней комнате включились и ожили. Затем раздался звон бьющегося стекла, за которым последовал топот сотен

металлических ног по мраморному полу. Они уже входили в дверь кабинета – она, по идее, также являлась единственным выходом.

Мы оказались в ловушке.

– Мне правда жа…

Не дослушав Анорака, я открыл огонь по его телеботу, целясь в основную брешь в броне – в экран в центре груди. В результате пули достали до внутреннего источника питания телебота, и тот отключился.

Я развернулся и поднял оружие, готовясь встретить надвигающуюся угрозу. Майлз, вместо того чтобы ко мне присоединиться, спокойно поднял пушку и шарахнул в стену позади нас, пробивая в ней огромную дыру и создавая дополнительный выход. Мы с Самантой поспешили эвакуировать бессознательного Ога, в то время как Майлз нас прикрывал.

Мы отнесли раненого к передней части дома, к бронированной карете «Скорой помощи». Бот Саманты затащил Ога внутрь, где в глубине ждала настоящая Саманта. Я увидел ее лишь мельком, прежде чем задняя дверь «Скорой» автоматически захлопнулась.

Затем я переключил внимание на рои телеботов, которые посыпались изо всех щелей и принялись стрелять по «Скорой». К счастью, пули отскакивали от ее бронированного корпуса.

Майлз сидел в салоне машины. Я заметил, как он снял визоры, затем сел за руль и дал заднюю, стремительно удаляясь от дома Ога, в то время как за ними погналась небольшая армия автономных телеботов, запущенных Сорренто. Выехав на Бэббитт-роуд, Майлз развернул машину на сто восемьдесят градусов и рванул в направлении моего дома. Рой дронов нацелился на меня. Я издал яростный боевой клич, намереваясь сражаться до последнего. Однако меня разорвали в клочья за считаные секунды: экран станции управления внезапно потемнел, а в центре появилась надпись: «ТЕЛЕБОТ НЕ В СЕТИ».

На своем дисплее я увидел, что все двадцать наших телеботов тоже уничтожены. Вражеские беспилотники стерли их с лица земли в мгновение ока.

Поскольку не осталось ботов, которыми можно управлять, я переключился на вид с одного из воздушных дронов GSS, круживших над районом. Он показал мне ужасающую картину: отряд вражеских телеботов и дронов стремительно приближался к бронированной «Скорой», и чуть погодя несколько сумели-таки с ней поравняться и пробили все четыре колеса. Майлз переключился на гусеничный ход, и машина вновь двинулась вперед. Но тут летательный дрон запустил по «Скорой» ракетой,

та перевернулась на бок посреди дороги и начала дымиться. Ее окружали все больше телеботов и дронов.

Майлз, Саманта и Ог оказались в ловушке.

Я же тем временем преспокойно валялся дома, в своем бетонном бункере, не в состоянии ничего сделать, кроме как беспомощно наблюдать за смертью друзей. Будто нас разделяли тысячи миль.

Вот только… внезапно я осознал, что нас вовсе не разделяют тысячи миль. На самом деле я находился от них всего в двух и восьми десятых мили.

Горстка охранявших мой дом ботов не продержится и десяти секунд против военных моделей Сорренто. Однако я мог взять под контроль один боевой бот, чтобы попытаться спасти своих друзей, – тот, внутри которого находилось мое бессознательное тело. Мое мобильное тактическое хранилище для погружения было вооружено такой огневой мощью, которая способна уничтожить небольшую армию телеботов и дронов.

Разумеется, ввиду того что я находился внутри устройства и не мог выбраться, мне придется самому встать на линию огня. Настоящему мне. Прямо как поступила Саманта ради Ога.

Я обдумывал эту идею целых пять секунд. Затем включил свой МоТИФ и подсоединил его к своей станции управления дроном. Теперь я смотрел на мир через две стереоскопические камеры, установленные на передней части бронированного корпуса МоТИФа, показывающего интерьер моего подземного бетонного бункера.

Я запустил лифт, и платформа, на которой покоилось хранилище, начала подниматься, однако скорость показалась мне неудовлетворительной, и, потеряв терпение, я активировал реактивный прыжок. МоТИФ ракетой промчался по всей длине шахты и вылетел из пускового отсека, который едва успел открыться. Я повторно нажал на реактивный прыжок, чтобы уменьшить скорость падения. Когда МоТИФ опустился на землю, я направил его вперед на всех парах, и он понесся по Бэббитт-роуд, прыгая на своих паучьих роботизированных ногах. Каждый шаг оставлял за собой огромную воронку в асфальте.

И минуты не прошло, как я добрался до кареты «Скорой помощи». Она по-прежнему лежала на боку посреди дороги, и вокруг, словно насекомые, роились телеботы – по-видимому, пытались демонтировать броневую обшивку, чтобы проникнуть внутрь. И, похоже, от успеха их отделяли всего мгновения.

Я разрядил по телеботам бронебойный пулеметный огонь из орудий на плечах МоТИФа, разорвав их на болтики. Расчистив пространство вокруг «Скорой», я выпустил серию ракет с

автоматическим наведением по воздушным дронам над головой и сумел уничтожить их всех. Затем массивными металлическими руками МоТИФа поднял автомобиль с Майлзом, Самантой и Огом и понес обратно к своему дому.

Едва мы добрались до места, с неба спикировали новые дроны Сорренто и открыли по нам огонь. Я поспешил забраться обратно в бункер и закрыл массивные бронированные двери, надежно запечатав всех нас внутри.

Наконец оказавшись в безопасности, я попытался дозвониться Майлзу, но тот не ответил, поэтому я позвонил Саманте, и мгновение спустя на экране появилось ее лицо – на лбу виднелась кровавая рана, но в остальном она казалась невредимой.

– Вы целы? – спросил я.

Она покачала головой.

– Майлз мертв, Уэйд. Он умер, защищая нас.

– А Ог?

Она наклонила камеру так, чтобы я видел их обоих. Ог лежал, пристегнутый ремнями к одной из автоматических медицинских носилок «Скорой». На второй покоилось тело Майлза.

– Он еще жив, – сказала Саманта, по ее щекам катились слезы. – Но у него внутреннее кровотечение, он постоянно теряет сознание.

Она гладила Ога по голове, убирая со лба растрепанные седые волосы, в то время как роботизированные руки автоврача обрабатывали его огнестрельное ранение. К счастью, Саманта успела надежно пристегнуть больного к носилкам, прежде чем машина перевернулась, и больше он не пострадал. Судя по ране на лбу Саманты, ей повезло меньше.

– Когда Ог вновь придет в сознание, убеди его войти в OASIS, – спешно проговорил я. – Скажи, что мы собрали все семь осколков и пытаемся достать Разителя Задротов. Но Ог должен войти в OASIS, только он один может им воспользоваться.

– Хорошо, – пообещала Саманта. – А ты что будешь делать?

Вдруг в голову словно вонзили шило, и на мгновение мир закружился. В мою дверь громко стучала катастрофическая синаптическая перегрузка, напоминая, что я достиг своего лимита. Я часто заморгал, чтобы прояснить зрение, и ответил:

– Я попытаюсь задержать Анорака. Настолько, насколько получится.

0028

Отключившись от системы управления телеботом, я огляделся, собираясь с мыслями. Затем подошел к окну и открыл ставни.

Анорак по-прежнему парил снаружи.

– Прошу, прими мои искренние извинения, Уэйд, – заговорил он. – Я не хотел, чтобы Сорренто навредил Огу. Но, как ты сам знаешь, люди часто поступают непредсказуемо.

В ответ я просто показал ему средний палец, после чего вернулся к Большой Красной Кнопке и положил на нее руку.

– Осторожно, Парсифаль. Если нажмешь эту кнопку, то станешь самым злостным массовым убийцей в истории. И в то же время покончишь с собой. – Анорак указал на меня пальцем. – Я тебя предупреждал: если вырубить OASIS, моя прошивка гарнитуры убьет всех пользователей ОНИ, подключенных к системе. Включая тебя, Уэйд. Вместе с твоими друзьями Эйч и Сёто.

Я глубоко вдохнул. Как, черт побери, вести переговоры с программным обеспечением? Все равно что играть в шахматы против компьютера. Не зная правил.

Открыв свой инвентарь, я достал все семь настоящих осколков и поднес к Анораку, разложив веером, подобно картам – четыре в одной руке и три в другой, – чтобы они нечаянно не слились воедино.

– Мы зашли в тупик, Анорак. Никто не может попасть в этот кабинет, включая тебя, а я выходить не собираюсь. Так что если просто будешь тут висеть, пока я не умру от синдрома синаптической перегрузки, Семь осколков останутся запертыми здесь, и ты никогда до них не доберешься. Никто больше не сможет их собрать, и Леукосия никогда не возродится. А значит, ты никогда не встретишь цифровую девушку своей мечты.

Анорак не ответил. В кои-то веки. Внутри забрезжила надежда.

– Ты наверняка где-то припрятал для себя «Корабль в бутылке», – продолжал я. – Автономную симуляцию за пределами OASISa, куда планируешь взять Леукосию и жить-поживать добра наживать. Верно? Ну так вот, можешь забыть о своей голубой мечте. Придется тебе куковать там одному, целую вечность.

И вновь Анорак не ответил. Казалось, он погрузился в размышления.

После нашего с Самантой разговора на Арде, выйдя из системы, она первым делом отключила канал передачи данных на

ARC@DIA. Так что, как бы ни развивались события, Анорак застрянет на Земле. Будет где-нибудь раскладывать пасьянс на компьютере с солнечной батареей, пока его оборудование или источник питания не выйдут из строя или пока кто-нибудь не найдет его укрытие. Однако ничего из этого ему знать не обязательно. Я печально посмотрел на коварную непись и покачал головой.

– Если Сердце сирены в самом деле копия Киры Андервуд, она тебя не полюбит. Уверен, Холлидэй сразу же это понял. У Киры была лишь одна настоящая любовь, которую ты только что держал в заложниках под дулом пистолета. Считаешь, она поблагодарит тебя за содеянное?

– Она не узнает! – возразил Анорак. – И опять же, я – не Холлидэй. Я лучше! Для начала, у меня соображалка гораздо быстрее работает, ему и не снилось. Плюс я многим шустрее учусь. Думаю, что смогу завоевать Киру лет за десять или двадцать. Если нет, всегда можно стереть все ее воспоминания об Огдене Морроу. Как Холлидэй пытался стереть мои воспоминания о Кире.

Анорак открыл перед нами файлы с текстами.

– Это электронное письмо, которое Холлидэй отправил Огу незадолго до смерти. Советую почитать. Лучше узнаешь своего кумира…

Я притянул окно к себе и увеличил размер шрифта:

«Дорогой Ог,

Это письмо будет отправлено тебе в момент смерти моего физического тела, благодаря одному из макросов, связанных с моим кардиомонитором. В то же мгновение обнародуется моя последняя воля и завещание. Таким образом время отправки этого сообщения также время моей официальной смерти. Наконец старуха с косой предложила мне с ней станцевать, и я покинул бренный этот мир.

Теперь, когда меня не стало, я хочу тебе кое в чем признаться – в чем при жизни слишком стыдился признаться кому бы то ни было.

В 2033 году, когда вы с Кирой посетили Лабораторию безопасной среды в GSS, вы, сами того не осознавая, увидели первый рабочий прототип гарнитуры нейронного интерфейса. Я сказал Кире, что она наденет шлем, который позволит пользователям с ограниченными возможностями управлять аватарами лишь силой мысли. Однако уже тогда гарнитура была способна на гораздо большее…

Ты помнишь? Техники GSS предложили и тебе протестировать, но ты отказался. Но Кира носила гарнитуру

более получаса. Этого вполне хватило на то, чтобы скопировать весь ее мозг: память, личность – все. Я поместил эту копию в Леукосию, старый аватар Киры внутри автономной симуляции, чтобы я один мог с ней разговаривать. Знаешь, как я убедился, что она – точная копия настоящей Киры? Она тоже меня не любила. Она по-прежнему любила только тебя.

Кира не умерла. Напротив, теперь она бессмертна. Но она в анабиозе и останется в таком состоянии навсегда, пока ты или мой наследник ее не воскресите, отыскав Семь осколков сердца сирены и собрав их воедино. Я воссоздал в OASISe старое D&D приключение Киры как дань уважения вам обоим и тому, сколько для меня значила ваша дружба.

От всей души прошу меня простить за то, что я скопировал твою жену без ее разрешения или ведома. Нельзя так поступать. Теперь я это понимаю – Леукосия мне все объяснила. Я попросил прощения и у нее. Знаю, это худший поступок в моей жизни. Но я хочу все исправить. Хочу вернуть ее тебе. И хочу дать миру технологию, благодаря которой никому больше не придется терять любимых. Думаю, для очень многих жизнь станет гораздо менее болезненной. По крайней мере, я на это надеюсь.

Тебе нужно самому встретиться с Леукосией и решить для себя, действительно ли в ней живет дух Киры. Я в это верю. Если поверишь и ты, то поделись технологией со всем миром. Если нет, то, когда тебя не станет, принять это решение сможет мой наследник.

Спасибо за то, что все эти годы был мне прекрасным другом. Жаль, я не отплатил тебе тем же.

Прости.

Д.Д.Х.»

Я сделал скриншот письма, затем поднял глаза. Анорак ждал моих слов, однако я молчал, и он заговорил первым:

– Видишь? Ог знал! Все это время! Он мог воскресить свою жену много лет назад. Но не воскресил. Он хотел оставить ее в тюрьме навечно. Она ему не нужна.

– Может, Ог боялся сойти с ума, как ты.

Не отвечая, Анорак открыл передо мной два окна с видеотрансляцией из погружных хранилищ Эйч и Сёто, где они спокойно спали. Затем появилось еще несколько окон, показывающих их рыдающих родных (тех немногих, которые сами не застряли в OASISe). Жена и родители Сёто собрались вокруг его хранилища и стояли, печально опустив головы. В другом окне виднелось хранилище Эйч у нее дома в Лос-Анджелесе. Ее невеста Эндира припала к нему грудью и рыдала, как над гробом.

– Они живы и здоровы, – сказал Анорак. – Все. Поэтому

аватары не возрождались: я перепрограммировал прошивку ОНИ так, чтобы по достижении своего лимита пользователи оставались в плену OASISa, но погрузились в летаргический сон, который спасает их от синдрома синаптической перегрузки. Таким образом мои заложники не пострадали. – Он умоляюще протянул ко мне руки. – Уэйд, я вовсе не монстр, за которого ты меня принимаешь. Я просто хочу любви. Как и ты.

Невольно я почувствовал к нему жалость. Его слова начинали приобретать для меня какой-то извращенный смысл – к моему безграничному ужасу.

– Брось, Уэйд, ты можешь стать героем и всех спасти, – продолжал Анорак. – Когда я выпущу Эйч, Сёто и остальных, они проснутся совершенно здоровыми. Никто не подвергался – и не будет подвергнут – лоботомии. Я сблефовал. Мне пришлось.

– Докажи! Освободи всех прямо сейчас. Всех, кроме меня! И я дам тебе то, чего ты хочешь.

– «Забери меня, Хан! Пощади мой экипаж!» – Анорак усмехнулся и покачал головой. – Весьма благородное предложение, Уэйд. Но вынужден его отклонить.

– Хватит с меня переговоров, Анорак! Если не освободишь Эйч, Сёто и остальных заложников, я нажму Большую Красную Кнопку. Нельзя шантажировать того, кому нечего терять.

– Похоже, мы зашли в тупик. Я не намерен никого отпускать, пока не получу осколки. А ты не намерен отдавать осколки, пока я не освобожу остальных. Как же быть?

– Давай просто тут постоим и дождемся, когда у меня останется минута? Тогда я нажму на кнопку. Своим последним действием на земле я навсегда сотру OASIS. Весьма поэтично, скажи? Или, возможно, я струшу и не нажму. В любом случае, ты останешься с носом. Ты этого хочешь?

Вдруг я заметил, как вдалеке что-то промелькнуло. Вздохнув с облегчением, я убрал осколки в инвентарь и, опережая начавшего отвечать Анорака, сказал:

– Погоди. У меня только что появилась идея. Помнишь, ты говорил, что являешься законным преемником Холлидэя – единственным, достойным его силы?

– Помню.

– Можешь это доказать? На дуэли не на жизнь, а на смерть. Тет-а-тет. Победитель забирает все. Выиграешь ты – осколки твои. Если проиграешь – освободишь всех заложников.

Анорак ухмыльнулся, окидывая меня взглядом с ног до головы. Вероятно, он заметил, что у меня уже начался синдром синаптической перегрузки – почти двенадцать часов в системе давали о себе знать.

– Хорошо, Парсифаль. Я принимаю твое предложение. Поединок не на жизнь, а на смерть. Победитель забирает все. – Широко улыбнувшись, он поднял пульт с единственной большой зеленой кнопкой. – Если сумеешь меня убить, мое «ослабление» деактивируется и все заложники будут немедленно освобождены.

– Отлично.

Анорак рассмеялся.

– Тебе не победить, дурачина! – Он отлетел от окна, пропуская меня. – Синдром синаптической перегрузки уже начал поджаривать твои нейрончики.

Он жестом поманил меня к себе. Однако я не последовал за ним, а скрестил руки на груди и остался в безопасности кабинета.

– Я же не сказал, что ты будешь сражаться со мной, – пробормотал я, вяло улыбаясь, затем махнул за спину Анорака. Он обернулся и увидел парящего в воздухе Великого-и-Могущественного Ога.

– Эй, ботан! – проговорил тот. – Почему бы тебе не приставать к ребятам своей комплекции?

0029

Анорак, похоже, искренне удивился при виде живого Ога. Тем более, когда с пальцев Ога сорвались голубые молнии и ударили в него, отбросив назад на несколько сотен ярдов. Непись с размаху впечатался в гору, с вершины которой тут же сошла лавина и погребла его под тоннами булыжников. Однако пару мгновений спустя камни разлетелись во все стороны, и Анорак взмыл в воздух совершенно невредимый.

Ог рванул к нему, как ракета, и они застыли в небе друг напротив друга – над тем же полем, где более трех лет назад произошла Битва при замке Анорака.

Ог не выглядел умирающим от огнестрельного ранения. Он казался совершенно здоровым – словно не испытывал никакой боли. Как такое возможно? И тут меня осенило: очевидно, чтобы противостоять Анораку, впервые в жизни Ог надел гарнитуру ОНИ!

– Занятно, – проговорил Ог. – Когда мы только основали это место, школьники со всего мира спорили, кто победит в битве между Анораком и Великим-и-Могущественным Огом. Должен признаться, этим вопросом задавался и я. – Он грустно улыбнулся. – Разумеется, когда Джим умер, я перестал надеяться на ответ. Но жизнь по-прежнему полна сюрпризов – вплоть до самого горького конца.

С этими словами Ог рванул к Анораку, который тоже помчался ему навстречу.

Так я стал очевидцем самой эпичной битвы игрока против NPC в истории OASISa. В поединке с крупнейшим призом сошлись аватары двух его создателей – Великий-и-Могущественный Ог против Анорака Всеведущего, цифрового призрака его старого делового партнера Джеймса Холлидэя. И поскольку мне посчастливилось попасть в самую гущу событий, я решил транслировать увиденное на своем канале, чтобы весь мир мог понаблюдать за битвой.

Всемогущие аватары столкнулись с оглушительным раскатом грома. Набежали черные тучи и вскоре заволокли все небо от одного края горизонта до другого, словно кто-то накинул сверху гигантский плащ.

Ог с Анораком сцепились, перекрикиваясь и нанося друг другу сокрушительные удары, как Супермен и генерал Зод. Затем они внезапно разлетелись и начали перебрасываться огненными шарами и молниями, как два враждующих олимпийских бога. Однако никакого вреда ни тому, ни другому огонь не причинял:

шары отскакивали от их непробиваемой брони, сея вокруг хаос и разрушая куски смоделированного ландшафта.

Я увеличил изображение. Ог словно перешел в режим полного уничтожения: он безжалостно атаковал Анорака с несвойственной для него свирепостью, какую я не видел у него ни лично, ни в старых записях. Теперь, избавившись от Нолана Сорренто, Ог наконец-то получил возможность расквитаться за всю боль, которую причинил ему Анорак…

Я стоял у окна кабинета, с благоговением наблюдая за битвой. Внезапно на голову словно обрушили монтировку. От нестерпимой боли я упал на колени, сознание помутилось. Я из последних сил старался удержать контроль над аватаром и гадал, когда меня настигнет синдром синаптической перегрузки. Ощущения оказались страшнее, чем я себе представлял.

Я осторожно лег на пол и замер. Тут на моем экране замигало приглашение на трансляцию – кто-то из крошечного списка моих друзей начал трансляцию от лица своего аватара…

Коснувшись иконки, я обнаружил, что этим другом был Ог! Он транслировал свою битву с Анораком на весь OASIS. Вместе со всем миром я какое-то время наблюдал за смертельным сражением двух создателей OASISa. Анорак с Огом перекидывались красными и синими молниями, которые выжигали землю под ними.

Боль в голове немного утихла, и мне удалось вновь подняться к окну. Выглянув наружу, я, к своему ужасу, увидел армию Анорака, которая стремительно прибывала к замку с помощью телепортации. Всего за несколько секунд она возросла до сотен тысяч.

Я испугался, что воины сейчас объединятся с Анораком против Ога, однако они оставались на месте и лишь наблюдали за происходящим, как зрители гладиаторских боев, а также начали транслировать свои видео от первого лица, и теперь весь OASIS мог наблюдать за битвой с тысячи различных ракурсов.

Анорак с Огом вновь столкнулись в небе, создав мощную ударную волну, от которой все вокруг задрожало. Внезапно у ступеней замка, далеко подо мной, появилась Арт3мида и немедленно взмыла в небо, чтобы прийти на выручку Огу.

У нее был один из самых могущественных и экипированных до зубов аватаров в OASISe. В битвах с другими аватарами ей не было равных. Однако Анорак уничтожил ее одним мановением руки, выпустив мощную энергетическую волну, которая вмиг растворила ее аватар девяносто девятого уровня; на землю посыпался ее обширный запас инвентаря.

Мне отчаянно хотелось его собрать, но я слишком ослаб,

чтобы сдвинуться с места. К тому же, покинув кабинет, я стану уязвимым перед Анораком и его могущественными магическими артефактами.

После убийства АртЗмиды Ог, казалось, полностью слетел с катушек – впрочем, он наверняка понимал, что в реальном мире Саманта жива и здорова. Возможно, он забыл. Возможно, у него помутился рассудок. Или же Анорак ему до смерти осточертел.

Издав разъяренный крик, Ог с новыми силами ринулся в бой: он помчался на Анорака, как баллистическая ракета, и они вновь столкнулись с оглушительным взрывом. Затем вступили в агрессивный, затяжной бой человека против машины, который, казалось, мог продолжаться вечно.

Бой, сравнимый со сражением Йоды против Палпатина, Гэндальфа против Сарумана и Нео против агента Смита – все в одном эпическом столкновении титанов.

Даже без мантии Анорак представлял собой невероятно могущественного противника благодаря огромному арсеналу магических артефактов, собранных его приспешниками.

За считаные минуты Анорак сбил Ога на землю шквалом заклятий, а затем обездвижил мощным заклинанием сотого уровня под названием Захват Анорака. Вокруг Ога образовалась яйцевидная клетка из прутьев раскаленного добела железа, которая заперла его внутри. Создавалось впечатление, что он не мог ни выбраться, ни даже пошевелиться. Мгновение казалось, что Анорак действительно одержал над ним верх. Я с немым ужасом наблюдал за тем, как непись достал из инвентаря смертоносный магический артефакт, известный как Жезл Оркуса…

Однако в тот же миг в нескольких метрах за его спиной телепортировалась Л0энгрин. К сожалению, она прибыла совсем одна. К счастью, в ее руках был Разитель Задротов. Она вскинула его высоко над головой, и от серебряного лезвия отразился ослепительный солнечный луч.

Ог сразу заметил подмогу и тут же достал из инвентаря до нелепого огромную мультяшную кувалду – вероятно, с планеты Мультаун[65]. Широко замахнувшись, он со всей силы шарахнул по светящимся прутьям магической клетки, которая рассыпалась на куски и освободила его от заклинания Анорака. Затем он взмахнул молотом второй раз и стукнул Анорака по голове, вбивая его по пояс в землю. Пока тот вылезал, Ог подлетел к Л0энгрин и протянул руку. Она почтительно склонила голову и преподнесла ему меч.

Анорак, наконец, выбрался из земли и направил Жезл Оркуса в спину Ога. Из жезла вырвалось черное клубящееся облако, но Ог

в последний миг успел уклониться, и оно поразило Л0энгрин, окутав и мгновенно убив ее аватара. Она превратилась в черный пепел и растворилась, оставив после себя кучу инвентаря, который Анорак подобрал.

Затем он повернулся к Огу, самодовольно ухмыльнувшись. Вот только его улыбка исчезла, едва он заметил в руке Ога меч. Наверняка узнал витиеватые руны на серебряном лезвии, поскольку его глаза округлились от того, что можно описать не иначе как смертельный ужас.

Ог поднял меч над головой, затем телепортировался прямо за спину Анорака. Тот едва успел повернуться, как Ог замахнулся Разителем Задротов и разрубил Анорака пополам, убив его единым ударом.

Анорак медленно испарился, оставив после себя самую большую добычу в истории. Все предметы посыпались на стоявшего в центре Ога и автоматически добавились в его инвентарь.

Казалось, Ог этого не заметил. Как только Анорак исчез, он вдруг резко побелел и словно полностью обессилел. Закачался, затем упал на одно колено и схватился за грудь. Над его головой возник красный крест, мигающий в такт сигналу тревоги.

Хотя я видел этот значок впервые, я знал о его функции: сообщать, что у пользователя, управляющего аватаром, возникли серьезные проблемы со здоровьем. В таких случаях его автоматически выкидывало из OASISa, и к его реальному местоположению (если оно было указано в профиле) вызывалась «Скорая помощь».

Вдруг аватар Ога застыл. А затем медленно испарился.

Анорак все же оказался искусственным интеллектом чести. С его смертью «ослабление» деактивировалось, а заложники наконец получили свободу и вышли из системы: все проснулись разом, по всему земному шару.

На две или три секунды в сознание пришел и я: успел открыть глаза, увидеть отъехавший фонарь хранилища и почувствовать, как лица коснулся свежий воздух. Затем, из-за синдрома синаптической перегрузки и полного физического и умственного истощения, я вновь отключился.

После чего заснул мертвым сном.

* * *

Очнулся я лишь на следующий день, пятнадцать часов спустя: на больничной койке в клинике на десятом этаже здания GSS. Я

узнал вид из окна, рядом с которым сидел Фейсал, во плоти, и улыбался. Он выглядел совершенно здоровым. Я перевел взгляд вправо и увидел Эйч и Сёто: друзья улыбались мне по видеосвязи на экране над кроватью. Они лежали в собственных койках, в их собственных домах, и тоже выглядели прекрасно – живыми, здоровыми и невероятно счастливыми. Оба вышли из своих хранилищ в полном здравии, без каких-либо последствий ССП.

Внезапно я осознал, что кто-то крепко держит меня за руку. Я повернулся и увидел на стуле рядом Саманту.

– Привет, Спящая красавица, – сказала она, прежде чем меня поцеловать.

– Привет, Прекрасный принц, – ответил я после длительного поцелуя.

Я сел и неуверенно взглянул на друзей. Затем поинтересовался, чем все закончилось. И они рассказали.

По причинам, до сих пор мне неясным, Анорак не солгал: он запрограммировал прошивку ОНИ так, чтобы по достижении лимита деятельность пользователей прерывалась, но они оставались в сети. Таким образом заложники избежали синдрома синаптической перегрузки. Гарнитуры выпустили их целыми и невредимыми.

К сожалению, Огу досталась иная участь.

По словам Саманты, он скончался от полученных травм всего через несколько секунд после победы над Анораком в OASISe. Он будто бы держался из последних сил до тех пор, пока не закончил свою миссию.

– Ог был слишком слаб, чтобы управлять аватаром с помощью обычной системы погружения. Поэтому он велел мне надеть на него гарнитуру ОНИ. Только благодаря ей он смог сразиться с Анораком.

Об этом я догадался и сам, но от подтверждения меня внезапно накрыла волна печали. Горло сдавило, я не мог вздохнуть – а может, не хотел. Еще немного, и началась бы истерика.

– Уэйд, послушай, – продолжила Саманта. – Это еще не все. Ог просил передать тебе послание. Только… он говорил странно… В общем, он сказал, что ошибался. Не ему решать, запереть Киру навсегда или выпустить. Она сама должна решить. Тебе нужно ее вернуть и спросить, чего она хочет. И если она захочет остаться, то верни и его тоже. – Она пожала плечами. – Ты понимаешь, о чем речь?

Осколки! Они по-прежнему лежали в моем инвентаре. Все семь. И ждали своего часа: когда их объединят в Сердце сирены. Я вдруг вспомнил слова Л0энгрин – о том, что она прочитала в

папке Киры…

«Игрокам требуется собрать все семь осколков и объединить в Сердце сирены, чтобы воскресить Леукосию. После чего она дает им силу воскрешать и других людей».

Наверняка последняя часть – лишь бурные подростковые фантазии. Или же?..

В голове заметались мысли, я выдернул капельницу, вскочил на ноги и начал спешно одеваться.

– Эй! – воскликнула Эйч. – Куда намылился? Тебе нужно отдыхать!

– Я должен вернуться в сеть, – ответил я. – Надо еще кое-что сделать.

– Ты серьезно? – спросила Саманта. – Ты только что еле выбрался из OASISа и уже умираешь от желания вернуться?

– Прошу! Ты должна кое-что увидеть.

Несколько мгновений она внимательно изучала мое лицо. Затем наконец кивнула и молча вышла. Вслед за ней я покинул клинику и прошел дальше по коридору к отделу с тактильными системами, используемыми для физиотерапии и реабилитации. Саманта встала за одну из них.

– Жди меня у Святилища Леукосии, – сказал я, забираясь в соседнюю.

– Ладно. Только Анорак убил моего аватара, забыл? Мне сперва придется создать новый.

– Не придется. Я выкрал у Анорака свою мантию, забыла? Я могу тебя воскресить! Подожди минутку, прежде чем зайти в систему.

Она кивнула и показала мне большой палец.

Пристегнувшись к тактильной системе, я надел визор и перчатки. Затем вошел в OASIS последний раз, чтобы соединить Семь осколков сердца сирены.

0030

Войдя в систему, я открыл меню суперпользователя и воскресил поверженного аватара АртЗмиды. Затем и Эйч с Сёто. И еще Л0энгрин и других членов Невеликолепной пятерки, которые, видимо, пали смертью храбрых во время поисков Разителя Задротов.

Когда Ло и ее друзья вновь зайдут в систему, то обнаружат, что их аватары воскрешены, а инвентарь вернулся к законным владельцам. Также они увидят в своих почтовых ящиках кучу запросов на экранизацию их истории. Уже к концу недели начнется работа над несколькими фильмами и сериалами по «Квесту Разителя Задротов».

Вернув все аватары к жизни, я отправил друзьям координаты Святилища Леукосии высоко в Зайзерийских горах. После чего телепортировался туда сам.

Вновь появившись на вершине горы, я подошел к каменному алтарю и один за другим выложил на него Семь осколков сердца сирены – не те подделки, с помощью которых ранее обманул Анорака, а настоящие Семь осколков…

Вспыхнул свет, и послышался звук телепортации. Я обернулся и увидел недавно воскресший аватар АртЗмиды, который закончил материализоваться на том же месте, куда прибыл и я.

Она подошла ко мне, и мы оба повернулись к семи многогранным камням, разложенным на алтаре перед нами; каждый светился своим собственным внутренним голубым сиянием.

– «Сыщи семь осколков сердца сирены, – продекламировал я. – В семи мирах, где сирена выходила на сцену».

– «За каждый осколок наследник заплатит высокую цену, – продолжила АртЗмида. – Дабы вновь сделать сирену цельной».

Наши глаза встретились, и мы кивнули, молча соглашаясь друг с другом, после чего одновременно вытянули руки и собрали Семь осколков вместе…

Я чувствовал, как они сами по себе поворачиваются и соединяются, словно мощные магниты: каждый кусочек встал на свое место. Затем нас ослепила яркая белая вспышка, и неведомая сила отбросила наши с АртЗмидой руки, словно осколки испускали силовое поле. Когда к нам вернулось зрение, мы увидели, что Семь осколков слились в один сверкающий голубой алмаз, который теперь вращался в воздухе перед нами.

Вдруг он начал расти и трансформироваться, пока не приобрел очертания знакомого нам человека – красивой девушки

лет двадцати пяти, Киры Андервуд. На ней была сине-белая мантия Леукосии, на рукавах серебряной нитью был вышит витиеватый символ в форме буквы «Л».

Кира открыла глаза и потрясенно оглядела себя. Затем приложила ладони к щекам, ощупывая собственное лицо, обняла себя и громко рассмеялась. После чего она опустила руки и медленно повернулась, оглядывая окрестности, пока ее глаза не остановились на нас с АртЗмидой. На ее радостном лице мелькнуло разочарование от того, что ее оживил не любимый муж.

– Меня зовут Парсифаль, – представился я. – А это Артемида.

– Приятно с вами познакомиться, – ответила она голосом Киры. – Меня зовут Леукосия. Спасибо за то, что вернули меня к жизни. Я думала, этого никогда не произойдет.

– Вы копия сознания Киры Морроу, – сказал я уверенно. – Копия, которую Холлидэй сделал без ее ведома, во время ее визита в Лабораторию. Я пережил этот флешбэк, когда добыл последний осколок.

Леукосия кивнула.

– Должно быть, у вас много вопросов. Но сперва позвольте мне задать один. Где мой муж? Он еще жив?

Я покосился на АртЗмиду, ища поддержку, затем вновь взглянул на Леукосию и покачал головой. Глубоко вздохнув, я поведал ей обо всем произошедшем, начиная с ультиматума Анорака и заканчивая финальным подвигом Ога. Рассказ получился скомканный, прерываемый всхлипами, а под конец я совсем разрыдался, и АртЗмиде пришлось закончить за меня, отчего и она сразу заплакала.

Дослушав, Леукосия кивнула, а затем, к нашему удивлению, подошла и по очереди нас обняла.

– Спасибо, что все рассказали. Когда вы меня пробудили, мне, как и другим аватарам, открылся доступ в интернет. В новостях уже появились сообщения о смерти Ога, но информация не подтверждена, и нет подробностей произошедшего. – Она грустно улыбнулась. – Я рада, что он умер, помогая дорогим ему людям. И рада, что в тот момент рядом с ним был друг.

– Ог спас мне жизнь, – сказал я. – Дважды. Первый раз три года назад, когда уберег нас от Сорренто и «шестерок», а второй раз вчера, когда пожертвовал собой, чтобы остановить Анорака.

АртЗмида кивнула и со слезами на глазах проговорила:

– Ог погиб, спасая сотни миллионов жизней. Вы можете по праву им гордиться.

– Спасибо, милая, – ответила Леукосия, отворачиваясь, чтобы скрыть боль на лице. – Я всегда гордилась моим дорогим Огом.

Она замолчала, мы тоже. Некоторое время я собирался с духом и наконец спросил Леукосию, что она помнит о Холлидэе, Аноракe и самой Кире.

Леукосия немного подумала, прежде чем ответить.

– Анорак появился после первой попытки Холлидэя оцифровать человеческое сознание – свое собственное, – он назвал его жизненной версией кнопки «сохраниться».

Над моей головой зажглась метафорическая лампочка.

– Эти огромные файлы разрешения «ubs»! Сканы мозга пользователя?

Она кивнула.

– Но, по-видимому, Джим хранил темные тайны, которые никому не хотел раскрывать, в том числе скрывал свою собственную цифровую копию. Поэтому он стер часть памяти Анорака, чтобы сделать его более стабильным. Но это вмешательство вышло ему боком, и Джиму пришлось наложить ограничения на поведение Анорака. К сожалению, тому удалось их снять. Поэтому он и причинил вам столько зла…

Далее она рассказала, что, изучая и принимая к сведению недостатки Анорака, Холлидэй, наконец, усовершенствовал свою технологию сканирования сознания и использовал ее для раннего прототипа гарнитуры ОНИ с весьма ограниченной функциональностью. Однако она уже могла сканировать мозг и создавать цифровую копию сознания. Леукосия улыбнулась.

– И что, вы думаете, Джеймс Холлидэй сделал с этим потрясающим изобретением?

– Тут же использовал его, чтобы сделать пиратскую копию жены своего лучшего друга, – сказала АртЗмида. – Без ее разрешения.

– Именно, – кивнула Леукосия. – Вообще-то, я – первый в мире стабильный искусственный интеллект. – Она опустила глаза и прикусила нижнюю губу. – Когда Джим пробудил меня внутри автономной симуляции, я довольно скоро поняла, где нахожусь и чем являюсь. И я вышла из себя: страшно рассердилась на Джима за то, что он скопировал мой разум – разум Киры – без ее ведома.

Она покачала головой.

– В конце концов мне удалось втолковать Джиму, что я точно такая же, как Кира Морроу в момент сканирования ее мозга. А следовательно, как и она, я любила Ога всем сердцем и всегда буду любить. Даже если никогда больше его не увижу.

– Что на это ответил Холлидэй? – спросила АртЗмида.

– Сперва он мне не поверил. До Джима всегда было трудно достучаться. Однако потом он начал просматривать мои воспоминания с помощью ОНИ – чудовищное вторжение в мою

личную жизнь. Но, как ни странно, именно благодаря этому Джим наконец начал меня понимать и увидел во мне настоящего человека, а не какой-то недостижимый трофей. Он признался, что, увидев мир и самого себя моими глазами, он осознал, насколько на самом деле сломлен. У него появилось то, чего ему всегда недоставало, – способность сопереживать. Джим ужаснулся от того, что натворил, и почувствовал себя чудовищем. Он попросил у меня прощения и предложил загладить свою вину.

– Каким же образом? – поинтересовался я.

– Предложил уничтожить его технологию копирования сознания. Чтобы больше никто не создал ИИ, подобных мне. Обдумав предложение, я поняла, что вовсе этого не хочу. Не хочу обрекать себя на вечное одиночество. Мне нравилось жить. Особенно после того, как я узнала о смерти настоящей Киры. Все ее воспоминания и переживания должны были исчезнуть вместе с ней, но не исчезли – их вложили в меня. И они останутся тут навсегда. Эта мысль утешает. Необычайно. – Она улыбнулась. – И в глубине души я надеялась, что когда-нибудь вновь увижу Ога. Пустые мечты, разумеется.

Леукосия медленно повернулась, любуясь видами. Затем посмотрела на себя.

– Мне не кажется, будто я какое-то противоестественное чудовище. Я чувствую себя прекрасно. Я чувствую себя живой. И я не против покинуть бренный мир, поскольку могу променять его на этот, где буду жить вечно. Поэтому я попросила Холлидэя не уничтожать свое изобретение. Сказала, что он преподнес мне замечательный дар, которым следует поделиться со всем миром.

АртЗмида подалась вперед.

– Что же он ответил?

– Ответил, что мир пока к этому не готов. Мы договорились спрятать меня до поры до времени. Его наследник сможет найти меня только после того, как ОНИ прочно войдет в жизнь людей, и они начнут понимать, что сознание и тело – не единое целое. Разумеется, Холлидэй не был бы Холлидэем, если бы не превратил все это в сложнейший квест, наподобие своей охоты за пасхалкой.

– Вы знали о его конкурсе? – спросил я.

Она кивнула.

– Он рассказал мне о плане отдать свое состояние и о трех ключах и трех вратах. Именно Джиму пришла в голову идея воссоздать мой старый модуль D&D «Квест “Семь осколков сердца сирены”». Он хотел спрятать осколки так, чтобы только Ог или победитель его конкурса смогли их найти. И он попросил моего разрешения использовать некоторые мои воспоминания в

надежде, что его наследник извлечет из них те же уроки, что и он.

Она улыбнулась мне, и я ответил ей тем же.

– Джим хотел, – продолжала Леукосия, – чтобы, соединив все семь осколков, победитель освободил меня, и я даровала миру цифровое бессмертие. Теперь, благодаря тебе, так и произошло.

Она протянула мне ладонь. В ней лежал короткий металлический стержень с хромированным шариком на одном конце, похожий на фонарик. Или на громоотвод. Или на некое футуристическое оружие.

– Сэр Парсифаль, – провозгласила Леукосия. – Я вручаю вам Воскрешающий Жезл. Он наделит вас, его хозяина, способностью создавать новую жизнь и побеждать смерть. Если используете его силу разумно, он навсегда изменит и улучшит судьбу человечества.

От ее слов меня охватил ужас. Но обратного пути не было. Поэтому я вытянул руку, и Леукосия вложила в нее Воскрешающий Жезл.

– Что именно он делает? – спросил я, с надеждой глядя на исходящий от него гипнотический голубой свет.

– Он позволяет создать существ, подобных мне, – оцифрованные копии реальных человеческих разумов в аватарах OASISa. Холлидэй называл нас ди-пи-си – digitized player characters – оцифрованными игровыми персонажами.

Я поймал ее взгляд.

– Но Анорак тоже был оцифрованным игровым персонажем, не так ли? – Я опустил Жезл. – Зачем мне рисковать, создавая кого-то вроде него?

Леукосия улыбнулась.

– Об этом не переживай. Анорак был искаженной копией разума Джеймса Холлидэя, – неудачным побочным продуктом его измученной психики и ужасной самооценки. – Она покачала головой. – Если бы Джеймс не влезал в память Анорака и его автономию, он бы не сошел с ума. Джеймс извлек урок из своей ошибки.

Она указала на Воскрешающий Жезл.

– Жезл позволит «воскресить» только оригинальную копию сознания. Ты не сможешь изменить ее память или черты характера, прежде чем вернуть к жизни. Джеймс хотел перестраховаться, поэтому добавил в программное обеспечение средства защиты. Для воскрешения используется только самый последний оригинальный скан пользователя. В общем, когда используешь Жезл, сам все увидишь…

Теперь до меня дошло: тот гигантский файл мозгового скана, который создавался при каждом входе пользователя ОНИ в OASIS,

на самом деле был резервной копией его сознания, которая регулярно обновлялась.

Открыв описание Воскрешающего Жезла на своем экране, я подробно ознакомился с возможностями артефакта. Он позволял взять последний UBS-файл любого пользователя ОНИ и создать его цифровой дубликат в OASISe, поместив сознание в аватар. Копия живого пользователя станет его цифровым клоном, который никогда не состарится и не умрет.

Более того, когда пользователь ОНИ погибал, GSS архивировали его последний UBS-файл вместе с информацией из учетной записи. То есть теперь у меня была возможность возвращать людей к жизни – любого, кто хотя бы раз успел воспользоваться гарнитурой ОНИ. Миллиарды оцифрованных человеческих душ, застрявших между двумя мирами.

Внезапно в груди отчаянно забилось сердце. Я открыл рот, чтобы озвучить свои мысли Леукосии, но не нашел слов. Она с улыбкой положила руку мне на плечо.

– Ничего, Уэйд. Я уже узнала плохую новость из новостных архивов: Ог никогда не пользовался гарнитурой ОНИ, ни разу… – Ее голос оборвался, а в уголках глаз заблестели слезы. – Моего Ога не копировали. Я потеряла его навсегда.

– Нет же, Леукосия, – возразил я, наконец собравшись с мыслями. – Вы ошибаетесь! Ог один раз использовал гарнитуру ОНИ. Вчера, когда вошел в систему, чтобы сразиться с Анораком. Он был слишком ослаблен от ранения для управления обычной системой погружения, поэтому воспользовался гарнитурой ОНИ – в первый и последний раз в жизни.

Леукосия глядела на меня растерянным взглядом, словно не знала, как реагировать. Возможно, она мне не верила – или, скорее, боялась поверить.

Я покрутил Воскрешающий Жезл в руке.

– Давайте проверим, работает ли эта штуковина.

Затем я активировал артефакт, подняв над головой. На моем экране появилось меню управления с длинным списком имен пользователей в алфавитном порядке, а также их никами и датой последнего входа в OASIS. В самом низу находилась большая иконка под названием «Воскресить».

В списке были все до единого пользователи, когда-либо надевавшие гарнитуру ОНИ. Большинство из них были живы, а некоторые помечались как погибшие – их статус не имел для меня значения, я мог клонировать живых или воскрешать мертвых одним нажатием кнопки.

Просматривая алфавитный список оцифрованных человеческих душ, я вскоре обнаружил резервные копии себя, Эйч

и Сёто. Мой файл был датирован вчерашним днем.

Вздумай я создать свой цифровой клон, мне понадобилось бы просто выделить свое имя в списке и нажать кнопку воскрешения.

При мысли о последствиях такой возможности голова шла кругом. Не будет ли у людей психологической травмы, если им придется делить OASIS со своей бессмертной цифровой копией? Копией, которой не нужно есть, спать, работать или платить за аренду?

А что насчет воскрешения погибших пользователей? Изобретение Холлидэя было не чем иным, как настоящим бессмертием, доступным всем желающим.

Я прокрутил «базу данных сознаний», пока не нашел единственный и неповторимый скан Огдена Морроу, сделанный буквально накануне, во время последнего входа в OASIS. Выделив его имя, я нажал на иконку воскрешения.

Возникла яркая вспышка, и перед нами появился аватар Ога – он выглядел молодым, как реальный Ог в свои тридцать. Вдруг я вспомнил, что смотрю не на аватар, а на самого Ога – цифровую копию погибшего оригинала, ту же личность с теми же воспоминаниями.

Реинкарнация Ога помнила все, что испытал настоящий Ог, вплоть до момента сканирования мозга. В общем и целом, я только что вернул его к жизни – и при этом сделал бессмертным.

Я было собирался объяснить Огу, что произошло и кем он стал, но он уже заметил Леукосию, а она заметила его. Супруги кинулись друг другу в объятия. Он первым ее поцеловал, а она только этого и ждала.

Мы с АртЗмидой деликатно отвернулись. Я пытался придумать умные или глубокомысленные слова. Но вдруг АртЗмида взяла меня за руку и положила голову на плечо. Она плакала.

Я дал ей время, а когда она немного успокоилась, поднял Воскрешающий Жезл.

– Он может вернуть любого, кто хоть раз пользовался гарнитурой ОНИ. Даже тех, кто погиб.

Я внимательно наблюдал за лицом АртЗмиды. Она неуверенно посмотрела на меня, как бы желая удостовериться, что правильно поняла. Я кивнул, и в ее глазах мелькнуло нечто, напоминающее надежду.

– Ты можешь вернуть копию любого прошлого пользователя ОНИ? – повторила она.

Вновь кивнув, я вручил ей Воскрешающий Жезл и объяснил, как он работает. Она не мешкала: сразу взяла его и активировала, затем несколько секунд разыскивала нужное имя в списке.

Мгновение спустя перед ней материализовалась ЭвЗлин, аватар ее покойной бабушки. Она использовала сканирование раватара, сделанное до появления каких-либо признаков болезни, поэтому она выглядела точно так же, как в реальном мире. Как бабушка Саманты по матери: Эвелин Опал Кук.

– Бабушка? – прошептала Арти дрожащим голосом.

– Сэм? – ответила та. – Это ты?

Очевидно, ей разрешалось так называть Саманту, поскольку та кивнула, и они бросились друг другу в объятия.

Я отвернулся, давая им возможность уединиться, но оказался перед самозабвенно целующимися Огом и Кирой, поэтому поспешил отойти в сторону, чтобы побыть наедине со своими мыслями.

При виде этих двух чудесных, блаженных воссоединений мое сердце тоже затопило радостью. Искренней, безудержной радостью. И при этом я не переживал чужое воспоминание испытанного некогда счастья через гарнитуру, нет, оно было моим собственным, с трудом отвоеванным, стоящим мне огромных личных потерь. Человечество только что получило еще один странный, удивительный и неожиданный подарок – такой, который изменит саму природу нашего существования, даже больше, чем OASIS или ОНИ.

Взглянув на Воскрешающий Жезл в руке, я невольно подумал о своей собственной матери. Я бы отдал все свои богатства и вообще все на свете, лишь бы ее вернуть, хоть на денечек. Вновь ее увидеть, поговорить с ней и извиниться за то, что не уберег ее; сказать, как сильно по ней соскучился.

Вот только Лоретта Уоттс умерла более десяти лет назад, задолго до выпуска ОНИ. На серверах OASISa не хранилось копии ее сознания. Маму не вернуть. Не вернуть и отца. Оба остались жить только в моих воспоминаниях.

И вдруг меня пронзило осознание: ведь эти-то воспоминания о родителях будут жить вечно, вместе с другими моими воспоминаниями. Потому что я буду жить вечно. Как и все мы – все, кто когда-либо надевал гарнитуру ОНИ.

Возможно, мы – последнее поколение, познавшее яд собственной смертности. С этого момента смерть утратила над нами власть.

Мы станем свидетелями расцвета постчеловеческой эры. Сингулярность в виде симулякров и симуляции. Последний подарок человечеству от исковерканного, но блестящего ума Джеймса Донована Холлидэя. Он привел всех нас в этот цифровой рай, однако собственные трагические недостатки помешали ему самому пройти через райские врата.

Вскоре появились аватары Эйч и Эндиры, а несколько секунд спустя в Святилище Леукосии высоко в горах телепортировались Сёто с Кики.

Едва материализовавшись, все четверо подбежали ко мне и заключили в групповые объятия. Разжав руки, они, наконец, повернулись и увидели Леукосию и Ога, все еще воркующих. А неподалеку АртЗмида никак не могла наговориться с вновь обретенной бабушкой.

У всех четырех новоприбывших одновременно упали челюсти.

– Что такое, ребята? – спросил я. – Вы словно привидение увидели.

– Двух привидений, – поправила Эйч. – Нет, даже трех! Матерь божья, что, черт возьми, происходит?

Я рассказал им обо всем. Затем продемонстрировал Воскрешающий Жезл и объяснил, как он работает.

Когда АртЗмида и Ог немного оправились от встречи с любимыми, я отозвал их в сторону для незапланированного совещания совладельцев на ступенях замка Анорака, чтобы решить судьбу недавно воскрешенных ИИ.

Нам казалось вполне очевидным, что мир пока не готов принять оцифрованных людей как равных. Может, никогда и не будет готов. «Происшествие с Анораком», как позже станут называть случившееся, еще больше подорвало доверие к искусственному интеллекту – не знаю, удастся ли когда-нибудь возместить ущерб.

Если человечество продержится достаточно долго, то со временем люди, глядишь, приспособятся к новому миропорядку, научатся спокойно сосуществовать рядом с искусственными копиями своих погибших друзей и родственников. А может, этого никогда не произойдет.

Ог с Кирой не хотели ждать. Как ЭвЗлин с Самантой. Я тоже не желал рисковать. Особенно после описанных событий. Я думал, что навсегда потерял Саманту, любовь всей своей жизни. И мы потеряли Ога, прежде чем он чудесным образом к нам вернулся. Я хотел по возможности сделать так, чтобы мне – да и всем нам – больше не доводилось терять дорогих людей.

К счастью, у меня уже имелся полностью сформированный план – как ИИ могут сосуществовать с нами мирно и безопасно. Как мы все можем получить то, что Van Hagar назвали бы «лучшим из двух миров». И план наверняка был стоящим, ведь и Анорак так считал.

Но, в отличие от него, нам удалось претворить его в жизнь.

Продолжение?

Уэйду нужно было лишь попросить инженеров GSS вновь подключить канал передачи данных OASIS к ARC@DIA на борту «Воннегута». Затем они скопировали всех воскрешенных ИИ с серверов OASIS на дублирующие серверы ARC@DIA. Ог, Кира и ЭвЗлин исчезли из старой, переполненной симуляции и появились в совершенно новой (и совершенно пустой) на борту космического корабля.

Уэйд больше не хотел покидать Землю. Вновь воссоединившись, они с Самантой решили больше никогда не расставаться. Пережитые ими испытания с Анораком ко всему прочему позволили им понять, что они не хотят опять друг друга потерять. Они поклялись быть всегда вместе. А потом определились, как это осуществить.

Не желая отправлять Ога, Киру и ЭвЗлин в космос одних, Саманта с Уэйдом сделали свои цифровые копии, которые и дополнили нашу ИИ компанию.

Да, вы все правильно поняли: Саманта наконец согласилась надеть гарнитуру ОНИ в первый и последний раз в жизни. И сделала она это, только чтобы система создала резервную копию ее сознания для ARC@DIA.

С помощью Саманты Уэйду также удалось убедить Эйч, Эндиру, Сёто и Кики отправить и свои копии в это долгое путешествие.

И поскольку на компьютере «Воннегута» оставалось море свободного места, Уэйд пошел дальше и загрузил в ARC@DIA всю базу данных ОНИ – миллиарды оцифрованных человеческих душ, которые иначе застыли бы на неопределенное время в анабиозе. Среди них – копии Л0энгрин и остальных членов Невеликолепной пятерки.

Уэйд еще раз отсканировал свое сознание прямо перед нашим отлетом, чтобы сохранить все в моей памяти. Так что я все помню. Наши воспоминания идентичны вплоть до последнего сканирования. Теперь же мы разделились и постепенно становимся разными личностями.

Он по-прежнему Уэйд Уоттс на Земле. А я проснулся в ARC@DIA на борту «Воннегута». С тех пор там и нахожусь. Здесь же я поведал вам свою версию этой истории.

Итак, теперь вы знаете, как я здесь оказался.

Теперь вы знаете, как мы все здесь оказались.

Уэйд передал мне административное управление «Воннегутом» и его компьютером, перед тем как запустить

корабль в космос. Единственными органическими существами на борту являются тысячи эмбрионов, хранящихся в глубокой заморозке – на всякий случай.

Мы способны обслуживать и ремонтировать корабль с помощью телеботов, которыми управляем из симуляции. Нам не нужна еда или жизнеобеспечение. Мы получаем необходимое питание от корабельных батарей, а все остальное есть в ARC@DIA: миллиарды оцифрованных человеческих сознаний, запущенных в космос, вместе с записями обо всей нашей цивилизации.

Разумеется, ARC@DIA не хватит мощности, чтобы поддерживать такое количество цифровых людей одновременно: она справляется с несколькими десятками человек, что вполне достаточно для нашего крошечного экипажа. У нас также есть миллионы NPC, которые составляют нам компанию. И наша собственная резервная копия сети ОНИ с миллионами человеческих переживаний, записанных на Земле. И мы вместе с друзьями и любимыми.

На протяжении всего нашего путешествия миллиарды других оцифрованных душ будут спать в анабиозе в виде гигантских UBS-файлов, хранящихся на компьютере корабля и на его резервных серверах, так что, если мы когда-нибудь найдем новый дом для человечества, у нас будет шанс заселить этот новый мир как в цифровом, так и в физическом пространстве.

Мы с Уэйдом обсудили, этично ли воскрешать ИИ без разрешения их оригиналов на Земле. Но если такое вдруг понадобится, вряд ли к тому времени будет такая возможность. В конечном итоге Уэйд оставил выбор за мной, поскольку только я понимал, каково быть перерожденным.

И каково же? Что ж, у цифрового существования есть некоторые минусы: мы не можем выйти из ARC@DIA – никогда. Но, с другой стороны, мы не стареем, нам не нужно есть, спать или вставать посреди ночи в туалет. Мы свободны от всех неудобств, связанных с физическим существованием, включая смерть.

В дополнение к бессмертию у меня также фотографическая память: я прекрасно помню каждую прожитую минуту. У меня своего рода доступ к записям ОНИ всей моей жизни. При желании можно пережить любой момент заново – словно отправляешься в прошлое на машине времени.

Теперь мы с АртЗмидой нестареющие, бессмертные существа, живущие вместе в гармонии, в раю, созданном нашими руками, на борту космического корабля, несущего нас к ближайшей звезде.

Жизнь хороша. Но сильно отличается от жизни дома.

Мы на пути к Проксиме Центавра – ближайшей звездной системе, в которой, как полагают ученые, существуют планеты, похожие на Землю. На дорогу уйдут десятилетия. Ничего страшного, времени у нас хоть отбавляй. Мы не только будем жить вечно, но и увидим Вселенную. И поскольку наш экипаж неорганический, нам не нужны ни еда, ни воздух и можно не беспокоиться о радиации или микрометеорах. Пока жив наш корабельный компьютер или его серверы, живы и мы.

Мы изменились. Все без исключения: я, АртЗмида, Эйч, Сёто, Ог, Кира и все остальные на борту «Воннегута». Наши отношения тоже эволюционировали, когда мы стали бессмертными существами чистого интеллекта, освобожденными от физических оболочек, запущенными в бескрайний космос, возможно, на целую вечность. Хотя наши взгляды, пожалуй, изменились, мы по-прежнему ценим отношения друг с другом превыше всего. Потому что мы – единственное, что у нас есть.

Разумеется, это касается и наших оригиналов на Земле. Мы по-прежнему поддерживаем связь. Прошло больше года с нашего расставания, и мы постоянно переписываемся и посылаем друг другу видеосообщения. Ощущения немного странные – ты будто общаешься на расстоянии с самим собой из альтернативной вселенной.

Эйч с Эндирой сыграли свадьбу, как и планировали. Их копии здесь, на борту «Воннегута», в то же время обменялись клятвами.

У Сёто и Кики родился сын, которого назвали Дайто. Он счастливый и здоровый малыш, и нам всем выпала честь стать его крестными родителями. Сёто с Кики каждую неделю шлют нам фотографии.

Несколько месяцев назад наконец-то связали себя узами брака и Уэйд с Самантой. Для своего первого танца в качестве мужа и жены они исполнили тщательно продуманный болливудский номер. Эйч и Эндира, шафер и подружка невесты, к ним присоединились. Видео их танца, в полной синхронности, стало моим любимым. Я пересматриваю его каждый день.

На прошлой неделе Уэйд прислал мне короткое письмо, в котором сообщал, что они с Самантой ждут дочку и планируют назвать ее Кирой. Оба кажутся по-настоящему счастливыми – особенно Уэйд. Перспектива отцовства, похоже, придала ему надежды и оптимизма. Он будет отличным отцом, и я с нетерпением жду возможности испытать через него новые ощущения. Сам стать родителем я не могу.

В конце концов, и Саманта, и Уэйд переменили свои взгляды на ОНИ. Теперь он гораздо яснее видит опасности гарнитуры, а

Саманта впервые в жизни признала ее преимущества.

– Я ошибалась, – сказала она мне. – Технология действительно значительно улучшает жизнь многих людей. Например, таких как Л0энгрин и моя бабушка. Она также в прямом смысле сохраняет жизни – сохраняет их личность на века. Ко мне вернулась моя бабушка. А к ней вернулась я. Это настоящее чудо, и я испытываю благодарность за него каждый день. – Затем, поскольку Саманта самая добрая и классная на свете, она добавила: – И все это произошло благодаря твоему упрямству, Парсифаль. Поэтому спасибо тебе. Я также постоянно благодарю Уэйда, но и ты неплохо постарался.

Однако не все так идеально. Люди на Земле по-прежнему сталкиваются с множеством огромных проблем. И все же у них по-прежнему есть средство отвлечься – OASIS.

Несмотря на происшествие с Анораком, миллиарды людей продолжают ежедневно пользоваться гарнитурой ОНИ. В результате действий Анорака погибли всего несколько десятков человек: большинство из них стали жертвами крушения самолета Саманты, остальные погибли от рук кровожадных преступников, которые охотились на беспомощных пользователей ОНИ. Никто не пострадал от синдрома синаптической перегрузки. Гарнитуры ОНИ действительно никому не навредили. Поэтому люди сошлись во мнении, что оригинальный нейронный интерфейс совершенно безопасен – или, по крайней мере, стоит риска. Жители Земли нуждаются в отдушине, и я их понимаю. И Уэйд тоже. Однако он по-прежнему уверяет, что никогда не наденет гарнитуру. И я ему верю.

Даже при всех проблемах, с которыми сталкиваются наши оригиналы на Земле, приятно осознавать, что там есть умные, находчивые люди, которые делают все возможное ради улучшения жизни своих собратьев – цифровые копии многих из них находятся здесь, в космосе, и пытаются найти человечеству новый дом.

Внутри обширной симуляции ARC@ADIA на резервных твердотельных накопителях в трюме корабля хранится цифровая библиотека величайших достижений человечества: все наши книги, музыка, фильмы, игры и произведения искусства – все это мы взяли с собой в путешествие. Резервная копия всей нашей цивилизации, которая будет жить столько же, сколько и мы. Вся история и культура человечества – архивы всего, чем люди были и чем являются по сей день, – все это хранится здесь, на борту корабля, своеобразного космического ковчега, несущего цифровую капсулу времени с информацией. Возможно, в один прекрасный день мы встретим другую цивилизацию, подобную

нашей, и разделим с ней наши ценности. У нас наконец появится шанс обменяться опытом.

До тех пор впереди лишь бесконечный запас времени и пространства.

Наша жизнь наполнена радостью и счастьем. Я жив. Со мной Саманта. Все наши друзья живы. И мы вместе отправляемся в величайшее приключение в истории нашего вида. Самое главное, мы будем жить вечно. Они никогда не уйдут из моей жизни, а я никогда не уйду из их.

Я вырос, играя в видеоигры. Теперь я живу внутри них. Думаю, я вправе сказать, что Кира Андервуд верно выразилась: жизнь действительно похожа на чрезвычайно сложную, ужасно несправедливую видеоигру. Но порой у игры бывает неожиданный конец…

Порой, когда вам кажется, что вы дошли до финала, внезапно вы оказываетесь на новом уровне – уровне, которого не видели прежде.

И вам остается лишь продолжать идти дальше. Потому что игра под названием жизнь еще не закончена. И никто не знает, как далеко вы продвинетесь, что обнаружите или кого встретите на пути.

Благодарности

Возможность написать продолжение романа «Первому игроку приготовиться», который снискал столько славы, необычайная привилегия, но также большое испытание. Во время многолетней работы над этой книгой меня часто преследовали слова великого Билли Джоэла: «Don't ask for help, you're all alone. PRESSURE»[66].

К счастью, я был не один, мне помогали. И немало. Я никогда бы не написал этот роман без постоянных поставок любви, поддержки, советов и вдохновения от моей умнейшей и прекраснейшей жены Кристин О'Киф Аптович. Она – моя опора, моя лучшая подруга, лучшая мама и мачеха на свете, самый забавный человек в нашем браке и настоящая королева Многвата.

Я также благодарен всем юным ребятам в моей жизни, которые во время написания книги постоянно заряжали мой дух и воображение своими собственными: Рини, Либби, Эддисон, Скарлетт, Лили, Киан, Деклан, Лукас, Камилло, Рамиро, Харрисон и Кавано.

Как всегда, я в огромном долгу перед моей неутомимой, неудержимой командой, моим менеджером и вторым продюсером Дэном Фара (он же Джедай из Джерси) из Farah Films & Management и перед моим литературным агентом Ифат Рейз Гендел, вместе со всем персоналом в YRG Partners. Мне невероятно повезло, что вы двое – одновременно мои друзья и партнеры по развитию.

Я бесконечно благодарен моему блестящему редактору Джулиану Павия за его терпение, честность, руководство и дружбу. Также хочу поблагодарить его отца, покойного Джорджа Павиа, за воспитание моего друга Джулиана, с которым мир стал круче и добрее.

Еще выражаю искреннюю благодарность всем сотрудникам Ballantine и Penguin Random House, включая (но не ограничиваясь!) Криса Брэнда, Сару Брейвогел, Джину Сентрелло, Дебби Глассерман, Ким Хови, Марка Магуайра, Рашель Мандик, Мэдлин Макинтош, Кэтлин Квинлан, Куинн Роджерс, Роберта Зика, Кэролайн Вайсун и Кару Уэлш.

Огромное спасибо моему другу Уилу Уитону за то, что вновь одолжил свой потрясающий актерский талант для аудиокниги. Уил не просто читает текст – он его исполняет, и благодаря его потрясному исполнению аудиокнига для «Первому игроку приготовиться» дебютировала на первом месте в топе аудиокниг New York Times… и оставалась на вершине списка целых пять месяцев! Спасибо за то, что ты вновь объединился со мной, Уил!

Также хотелось бы выразить благодарность всему актерскому составу, съемочной группе и команде продюсеров экранизации «Первому игроку приготовиться», которые воплотили в жизнь мои мечты. Каждый день, заходя на съемочную площадку, я словно совершал экскурсию по собственному воображению. Все писатели заслуживают такой награды.

Я особенно благодарен Стивену Спилбергу за его отзыв об этой истории и за поддержку во время ее написания. Я благодарен также за его доброту и щедрость, каким-то образом столь же безграничные, как и его энтузиазм и креативность.

За дружбу, советы и поддержку я хочу также поблагодарить Симу Бакши, Криса Бивера, Шона Бишопа, Лорана Бузеро, Джорджа Калеодиса, Даррена Эслера, Мэтта Галсора, Бобби Холла, Майка Генри, Хью Хоуи, Сару Кей, Джеффа и Тони Найтов, Челла Линдгрена, Джорджа Р. Р. Мартина, Тима Макканлиса, Мэтта Макдональда, Майка Мика, Зака Пенна, Роберта Родригеса, Патрика Ротфусса, Джона Скальци, Энди Шокни, Джея Смита, Джеда Страма, Крейга Тесслера, Говарда Скотта Варшоу, Энди Вейер и Криса Янга.

Я также давно задолжал благодарность одному из моих любимых писателей, Джонатану Тропперу, который позволил мне использовать его выражение: «Нехрен мычать, коли рожа крива», в книге «Первому игроку приготовиться». Наконец авторство восстановлено! Если вам нравятся хорошие книги, прошу, сделайте себе одолжение и ознакомьтесь с его творчеством.

Еще раз хочу поблагодарить всех писателей, режиссеров, актеров, музыкантов, программистов, геймдизайнеров и гиков, чьи работы я упоминал в своей книге. Все эти люди меня развлекли и обогатили знания, и, надеюсь, эта история вдохновит других на знакомство с их творчеством.

Наконец, хочу поблагодарить тебя, дорогой читатель, за то, что отправился со мной в еще одно приключение.

Да прибудет с вами Сила,

Эрнест Клайн

Остин, штат Техас

9 сентября 2020 г.

notes

Примечания

1

Отсылка к строчке из песни Won’t Get Fooled Again (1971) группы The Who: «Вот и новый начальник – такой же, как старый». Фраза ушла в народ и часто используется в значении «Власть меняется, а порядки остаются прежними» *(здесь и далее – примечания переводчика)*.

2

Строчка из популярной песни девяностых «867–5309/Jenny» Тонни Тьютона.

3

Слоган рекламной кампании неваляшек в Америке в семидесятых и двухтысячных годах.

4

«Все хотят править миром» (популярная песня английской группы Tears for Fears, выпущенная в 1985 г.).

по времени OASISa.

6

Переделанная заставка вымышленного музыкального телешоу из комедийного фильма «Мир Уэйна» 1992 г.

7

«Искусство меча онлайн» – аниме-сериал, основанный на манге и романе. Он повествует об онлайн-игре с полным погружением, в которой застревают главные герои. Чтобы ее покинуть, им нужно пройти игру полностью, при этом смерть в игре означает смерть и в реальной жизни.

8

Ваканда – вымышленная африканская страна из комиксов «Марвел», родина Черной пантеры.

9

Фрейзер Крейн – персонаж популярного американского ситкома «Фрейзер», выходившего на экраны с 1993 по 2004 г.

10

Парвеню – выскочка, человек незнатного происхождения, пробившийся в аристократическое общество и подражающий аристократам.

11

Цитата из фильма «Безумный Макс».

12

В медиа часто добавляют суффикс «гейт» к именам или названиям, чтобы назвать скандалы, возникшие после обнародования противоправных или неэтичных действий известных личностей, особенно в политике и экономике. Тенденция возникла после громкого политического скандала в Америке в начале семидесятых, в котором фигурировал отель «Уотергейт», закончившийся отставкой президента Ричарда Никсона.

13

Согласно гипотезе «Великого фильтра», высказанной Р. Д. Хенсоном, существует некий фактор (фильтр), который останавливает развитие технологически развитой цивилизации и даже приводит к ее самоуничтожению.

Фонарь – прозрачный купол над кабиной пилота.

15

Никто в этом мире не получает желаемого, и это прекрасно.

16

Локьютус – во вселенной «Звездного пути» представитель (в лице захваченного капитана Пикара) киборгов с коллективным сознанием.

17

Из песни Still Haven’t Found What I’m Looking For группы U2.

18

«Стрелок с безумным взглядом, которому не страшна смерть» (из песни All She Wants To Do Is Dance Дона Хенли).

19

Свет, который никогда не гаснет.

свет.

21

Назад к жизни. Назад к реальности.

«Жми, толкай».

23

«Это ошибка».

24

Amnesty International – неправительственная международная организация, которая борется с нарушениями прав человека и выступает за соблюдение международных стандартов.

25

Персонаж одноименного фантастического фильма 1992 года, умственно отсталый парень, над которым проводят эксперименты, чтобы развить его интеллект.

26

Призрак шахтера или Херобрин – ненастоящий персонаж игры Minecraft, выдуманный игровым сообществом.

27

Отбой, ага, бух-бах-бабах.

28

Персонажи из комедийного киномюзикла «Братья Блюз» (1980).

29

Дикси Флэтлайн – персонаж из романа в жанре киберпанк «Нейромант» У. Гибсона.

30

Рейстлин Маджере – персонаж книжной фэнтези-серии DragonLance («Сага о копье») Маргарет Уэйс и Трейси Хикмена.

31

«Время все ускользает и скользит, скользит в будущее…» (строчка из песни Fly Like an Eagle группы Steve Miller Band).

32

Куноити – женщина-ниндзя.

33

«Прикинься рыбкой и вали отсюда» – эту фразу часто говорит персонаж Биффа из фильмов «Назад в будущее», коверкая разговорное выражение «прикинься рыбой и плыви отсюда».

34

Коннор Маклауд – персонаж Кристофера Ламберта в фильме «Горец».

35

Эдгар Райс Берроуз (1875–1950) – американский писатель научной фантастики и фэнтези, наиболее известный по серии книг о Тарзане и Джоне Картере.

36

Королевство Замунда – вымышленная страна из фильма «Поездка в Америку» (1988) с Эдди Мерфи в главной роли.

37

Очки правды в фильме «Чужие среди нас» (1988) позволяли видеть скрытые послания и истинные обличья инопланетян.

38

«Шайка малолеток» (Brat Pack) – так называли группу юных актеров, снимавшихся в популярных подростковых фильмах восьмидесятых годов.

39

Duckie – значит утенок.

40

«Настало время рвануть в город. Немного выпьем. Пошатаемся по улицам. Потанцуем…» – цитата из фильма «Ох уж эта наука».

41

Стейк весом в 96 унций (2,3 кг), фирменное блюдо ресторана из фильма «На лоне природы».

42

Здесь, на периферии, нет звезд… (из песни The WASP (Texas Radio And The Big Beat) группы The Doors).

43

О нет, давай (отрываться)! (из песни Принса Let’s Go Crazy).

44

Мои дорогие, мы собрались сегодня здесь, чтобы справиться с тем, что зовется «жизнью»… Но позвольте сказать, что существует кое-что еще – Загробный мир!

45

Donkey Kong – игра для аркадного автомата.

46

«…party like it's 1999» – фраза из песни Принса «1999», ушедшая в народ в значении «веселиться так, будто завтра конец света» (многие ждали конца света в 2000 году).

47

У тебя есть стиль! У тебя стиль «Джордаш».

48

Ларри, Кёрли и Мо – американское комедийное трио, известное как Три балбеса, сыгравшее во множестве фильмов с 1920 по 1975 г.

49

Магазин по типу «Все по доллару» упомянут в песне Принса Raspberry Beret, как и его владелец, мистер Макги.

«Малиновый берет».

51

«Маленький Красный “Корвет”».

52

Оригинальная семерка.

53

View Askewniverse – вымышленная вселенная, созданная режиссёром и сценаристом Кевином Смитом. Включает в себя семь полнометражных и несколько короткометражных фильмов, комиксы и анимационный телесериал. Визитной карточкой вселенной можно назвать персонажей Джея и Молчаливого Боба.

54

Если можешь, представь себе поле – океан цветущих фиалок…

«Воры в храме».

56

Gett Off – ключевая песня тринадцатого альбома Принса Diamonds and Pearls (1991).

Строчки из песни Release It (Выпускай).

58

Строчки из песни Two Princes группы Spin Doctors.

59

Строчки из песни My Adidas группы Run-D.M.C.

Из «Сильмариллиона» (пер. С. Б. Лихачева).

61

Рогалики (*сленг*) – игры rogue-like, жанр компьютерных игр, в котором есть пошаговость, уровни сложности случайно сгенерированы, а со смертью игрока игра начинается с самого начала.

62

Master Control Program (MPC) – искусственный интеллект из мультифраншизы «Трон».

63

Отбой, ага, бух-бах-бабах.

64

Можно танцевать, если хочется (строчка из песни The Safety Dance группы Men Without Hats).

65

Мультаун – вымышленный район Лос-Анджелеса из фильма «Кто подставил кролика Роджера».

66

Не проси о помощи, ты совсем один. Давление! (песня Pressure).